

Slim
Alert
Sterk
Vriendelijk
Moedig



Cyber Helden.

**Pedagogisch dossier
uitgegeven door Bibliotheken Zonder Grenzen
in 2024**

Cyber Helden.

Welkom bij het programma Cyber Helden, een programma dat is ontstaan uit een samenwerking tussen Google, Bibliotheken Zonder Grenzen, Test Aankoop en Child Focus.

Deze educatieve kit is speciaal ontwikkeld om kinderen de belangrijkste vaardigheden bij te brengen om op een veilige en verantwoorde manier op het internet te navigeren. Het biedt leerkrachten de tools en methoden die ze nodig hebben om het thema digitaal burgerschap in de klas onder de aandacht te brengen.

De vijf pijlers van digitaal burgerschap en digitale veiligheid (genoemd in de Cyber Helden Gedragscode) zijn:

- **Denk goed na voor je iets deelt:** Beschermen van de digitale voetafdruk en het op verantwoorde wijze publiceren op sociale netwerken
- **Val niet voor vals:** Oppassen voor phishing, scams, nepnieuws en het controleren van de betrouwbaarheid van bronnen
- **Beveilig je geheimen:** Verhogen van je privacy-instellingen en het gebruik van veilige wachtwoorden
- **Vriendelijk zijn is cool:** Het tegengaan van wangedrag en cyberpesten op het internet
- **Praat erover als je twijfelt:** Het aanmoedigen om in het geval van problemen erover te praten

De activiteiten in dit programma zijn ingedeeld volgens de zogenaamde Cyber Helden-pijlers en zijn bedoeld voor autonoom gebruik. Dat wil zeggen dat ze weinig voorbereiding en geen speciaal materiaal vereisen.

Het programma is speciaal bedoeld voor leerlingen van de vierde tot en met de zesde klas van de basisschool. Leerkrachten die lesgeven aan jongere of oudere leerlingen kunnen hier echter ook nuttige inhoud vinden, waaronder een woordenschat met sleutelwoorden, klassikale discussies (afhankelijk van de leeftijd) en spelletjes. Wij nodigen u uit om met verschillende methoden te experimenteren om er zo achter te komen wat het beste werkt voor uw leerlingen. Afhankelijk van de behoeften van de klas kunt u het programma van begin tot eind volgen of in een of meer lessen meer de diepte in gaan.

De educatieve kit biedt een eenvoudige en speelse benadering om de competenties aan te leren die zijn gedefinieerd door DIGCOMP, het Europese referentiekader voor digitale competenties.

Als aanvulling op het programma vindt u op de website van Bibliotheken Zonder Grenzen extra educatief materiaal voor leerkrachten, ouders en kinderen: www.bibzondergrenzen.be (o.a. nieuwe activiteitenbladen, afdrukbare activiteitenboekjes, een gids voor ouders of tips voor thuis).

Indien u meer informatie wenst over Cyber Helden, de beschikbare inhoud of de opleidingen die in het kader van het programma worden aangeboden, neem dan contact met ons op via e-mail op het adres cyberhelden@bibzondergrenzen.be.

U bent aan zet!



Inhoudstafel

Gids voor de leerkracht

Tool 1. Hoe gebruik je het lessenpakket?	7
Tool 2. Informatie voor ouders: Template e-mail/brief	9
Tool 3. Veelgestelde vragen	11
Tool 4. Definitie en legaal kader	13
Tool 5. Cyberpesten	15
Tool 6. Tips Cyber Slim	23
Tips Cyber Alert	24
Tips Cyber Sterk	25
Tips Cyber Vriendelijk	26
Tips Cyber Moedig	27
Tool 7. Cyber Helden en het leerplan	29

Thema 1 : Denk goed na voor je iets deelt

Activiteit 1. Wat deel je en wat deel je niet?	41
Activiteit 2. Van wie is dit profiel eigenlijk?	47
Activiteit 3. Hoe zien anderen ons?	51
Activiteit 4. Digitaal evenbeeld	53
Activiteit 5. Dat is niet wat ik bedoelde!	55
Activiteit 6. Ganzenbord: je profiel verwijderen op sociale media	61
Activiteit 7. Interland: Berg van voorzichtigheid	67
Wees Cyber Slim	69

Thema 2 : Val niet voor vals

Activiteit 1. Bijt niet in de phishinghaak!	81
Activiteit 2. Wie ben jij echt?	87
Activiteit 3. Echt of vals	95
Activiteit 4. Online oplichting opsporen	97
Activiteit 5. Digitale strijd: Waar of Vals?	101
Activiteit 6. Digitale strijd: Is dat echt waar?	113
Activiteit 7. Onbetrouwbare informatie opmerken online	121
Activiteit 8. Wat als we een zoekmachine waren?	129
Activiteit 9. Leren zoeken op het internet	133
Activiteit 10. Geef het een kader	137
Activiteit 11. Interland: Rivier van de waarheid	141

Thema 3 : Beveilig je geheimen	Activiteit 1. Hoe maak je een sterk paswoord?	151
	Activiteit 2. Hou het voor jezelf	155
	Activiteit 3. Galgje: kraak de code	157
	Activiteit 4. Maar dat was ik niet!	159
	Activiteit 5. Interland: Schattentoren	165
	Wees Cyber Sterk	167
Thema 4 : Vriendelijk zijn is cool	Activiteit 1. Van omstaander naar beschermer	179
	Activiteit 2. Keuzes van de beschermer?	183
	Activiteit 3. ... maar zeg het vriendelijk	187
	Activiteit 4. Dynamisch debat: cyberpesten	191
	Activiteit 5. Onbegrepen opmerking	195
	Activiteit 6. Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?	201
	Activiteit 7. Rekening houden met gevoelens	209
	Activiteit 8. Jouw vriendelijkheidsplan	217
	Activiteit 9. Manieren om vriendelijk te zijn	221
	Activiteit 10. Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid	225
	Wees Cyber Vriendelijk	227
Thema 5 : Praat erover als je twijfelt	Activiteit 1. Wanneer hulp invoeren	237
	Activiteit 2. Meld het ook online!	241
	Activiteit 3. Wat houdt moedig zijn in?	245
	Activiteit 4. Vertrouwen op je gevoel	249
	Activiteit 5.1 Ongepaste online inhoud: hoe reageer je?	253
	Activiteit 5.2 Ongepaste online inhoud: hoe reageer je?	257
	Activiteit 6. Hoe ga je om met gemeen gedrag online	261
BONUS	Activiteit 1. Dynamisch debat: (online) games	273
	Activiteit 2. Een web van schermen bij je thuis	283

Hoe gebruik je het lessenpakket?

Het Cyber Helden-lessenpakket is zeer flexibel. Je kan het in de klas makkelijk aanpassen, afhankelijk van je planning en de vaardigheden van je leerlingen. Bij sommige activiteiten geven we aan om ze met de hele klas te doen, maar jij kent je leerlingen het best. Op basis daarvan, kun je beslissen om in kleinere groepjes te werken. We hopen dat je de lessen op die manier naar je eigen hand zal zetten. Niemand weet beter wat de leerlingen nodig hebben dan jijzelf!

Wat je moet weten over het lessenpakket:

1. Aan het begin van elk deel vind je een woordenlijst met begrippen die in de lessen aan bod komen. Je kan deze lijst afdrukken en aan de leerlingen geven. Bekijk zeker ook de woordenschatactiviteiten op de volgende pagina's!
2. Elk van de vijf delen omvat een aantal lessen. Elke les is als volgt opgebouwd:
 - **Doelstellingen**
 - **Even praten:** achtergrondinformatie voor de leerkracht over de activiteit of het thema. Afhankelijk van de activiteit kan je ervoor kiezen om de tekst te lezen als extra info voor jezelf of om de tekst voor te lezen aan de leerlingen.
 - **Activiteit:** bij sommige activiteiten is aangegeven voor welke leeftijd ze zijn bedoeld. Deze leeftijdscategorie is enkel een indicatie. Zoals eerder gezegd, ken jij je leerlingen het best, en kan elke activiteit aangepast worden aan het niveau van de kinderen of jongeren in je klas.
 - **Lessen of Conclusie:** samenvatting van de les en stof tot nadenken.
3. Je kan het lessenpakket op twee manieren gebruiken. Je kan de lessen geven in de volgorde waarin ze zijn opgesteld, of de volgorde aanpassen aan de behoefte van je leerlingen. De verschillende delen zijn bewust gestructureerd voor klassen die vanaf nul beginnen. Heel wat leerlingen uit het lager onderwijs hebben echter al een bepaalde basis en kunnen zelf aangeven welke specifieke vaardigheden ze willen of moeten ontwikkelen. Met hen praten over wat ze al dan niet weten, is dus een goed begin. Tijd om jullie allemaal te ontpoppen tot echte **Cyber Helden!**

Informatie voor ouders: Template e-mail/brief

Dit is een aanpasbare template voor een e-mail of brief om ouders te informeren over het programma van Cyber Helden.



Beste ouder,

Wanneer onze kinderen jong zijn, doen we ons best om samen met hen de onlinewereld te verkennen en proberen we hen zo veel mogelijk te beschermen tegen de risico's online. Maar kinderen worden pubers en pubers worden adolescenten, en zo verandert ook onze rol als ouder om hen veilige en doordachte beslissingen te leren nemen in hun digitale leven.

Op [naam van de school] geloven we in een samenwerking met de ouders om onze leerlingen van het [leerjaar] te leren om:

- **Kritisch na te denken** en websites, e-mails en andere online content te beoordelen.
- **Zichzelf te beschermen** tegen online risico's zoals pesten en oplichting.
- **Bewuster om te gaan** met het delen van informatie: wat, wanneer, hoe en met wie.
- **Vriendelijk en respectvol te zijn** online tegenover andere mensen en hun privacy.
- **Hulp te vragen** aan een ouder of andere vertrouwde persoon in lastige situaties.

Dit jaar zal onze school hierop inzetten via Cyber Helden, een veelzijdig programma ontworpen om kinderen de juiste vaardigheden aan te leren die ze nodig hebben om veilig en slim te surfen. Een van die tools is het online spel Interland, dat leren over veiligheid en burgerschap leuk en interactief maakt, net als het internet zelf dus. Het Cyber Helden-programma omvat leuke activiteiten rond vijf belangrijke pijlers van online veiligheid:

- **Denk goed na voor je iets deelt**
- **Val niet voor vals**
- **Beveilig je geheimen**
- **Vriendelijk zijn is cool**
- **Praat erover als je twijfelt**

Slim en veilig gebruik van technologieën is een verrijking binnen een leeromgeving en kan scholen helpen om beter te functioneren. We geloven dat het Cyber Helden-programma een belangrijke stap is in de goede richting om ervoor te zorgen dat al onze leerlingen zowel binnen als buiten de schoolmuren veilig online leren, ontdekken en beschermd blijven.

We vertellen u graag meer over dit nieuwe programma en de activiteiten die uw kinderen in de klas zullen ontdekken. Kijk zeker ook eens naar de beschikbare tools voor gezinnen op www.bibzondergrenzen.be/voor-ouders. We nodigen u uit om met uw kind thuis een gesprek te voeren over wat hij of zij leert op school. Wie weet steekt u zelf nog wat op over privacy en online veiligheid!

Met vriendelijke groet,
[uw naam]

Veelgestelde vragen

Hebben leerlingen een e-mailadres nodig voor Cyber Helden?

Nee! Cyber Helden is toegankelijk voor alle bezoekers van de website. Logins, wachtwoorden of e-mailadressen zijn niet nodig.

Naar welke websites moet ik surfen?

- Ga naar www.bibzondergrenzen.be/cyberhelden voor de homepage van Cyber Helden.
- Ga naar www.cybersimpel.be/nl/interland voor het Interland-spel.
- Ga naar www.bibzondergrenzen.be/voor-leerkrachten voor het lessenpakket van Cyber Helden.

Heb ik een speciale opleiding nodig voor dit lessenpakket of moet ik een speciale leerkracht zijn?

- Ten eerste: elke leerkracht tot het zesde jaar middelbaar onderwijs kan dit lessenpakket aan zijn of haar leerlingen geven. Een aanvullende opleiding is niet nodig.
- Ten tweede: elke leerkracht is speciaal. 😊

Hoe maak ik een leerlijn met de activiteiten van Cyber Helden?

We hebben de activiteiten van Cyber Helden gekoppeld aan de leerlijn Mediawijsheid van de organisatie Mediawijs. Je vindt het resultaat in Tool 7 van deze gids. Daar zie je welke activiteiten je kan gebruiken om te werken aan een bepaalde doelstelling in de eerste, tweede of derde graad.

Op elke activiteitenfiche staat een leeftijdscategorie vermeld. Dit is slechts een indicatie, en geen absolute limiet. Jij kent je leerlingen het best, en elke activiteit kan makkelijk aangepast worden aan het niveau van jouw klasgroep.

Voor welke leeftijd is Cyber Helden het meest geschikt?

Het volledige programma met het lessenpakket, de game en de tools op de website werden ontwikkeld voor gebruikers van 8 tot 14 jaar. Maar afhankelijk van de manier waarop de leerkracht het lessenpakket invult, zijn de onderwerpen geschikt voor elke leeftijdscategorie.

Wat steken de kinderen op van het computerspel Interland?

Het computerspel versterkt de concepten die in het lessenpakket aan bod komen. Kinderen krijgen de vrijheid om gezonde, digitale gewoonten te ontdekken door het spel en door digitale interactie (en de gevolgen ervan) in een veilige, educatieve omgeving.

Moet ik een expert in digitaal burgerschap zijn om dit programma te gebruiken?

Helemaal niet. Het lessenpakket werd zo ontwikkeld dat elke leerkracht ermee overweg kan en in de klas kan gebruiken.

Kunnen mijn leerlingen hun werk bewaren op Interland?

Niet in deze versie, en dat zal waarschijnlijk ook niet veranderen. Cyber Helden genereert en bewaart geen persoonsgebonden gegevens, ook geen bestanden. Dat is een bewuste keuze, omdat we de ervaring toegankelijk willen maken voor iedereen. Een account, login of wachtwoord is dus niet nodig.

Waar vind ik de andere tools voor leerkrachten?

Neem gerust contact met ons op door een mail te sturen naar cyberhelden@bibzondergrenzen.be. Al het Cyber Helden-materiaal vind je ook op onze website www.bibzondergrenzen.be/cyberhelden.

Op welke apparaten kun je Interland spelen?

Interland werkt op elk apparaat met een internetverbinding en een webbrowser. Wij raden echter aan om een desktop- of laptopcomputer te gebruiken voor de beste kwaliteit.

Definities en legaal kader

Anonimiteit op het web

Vaak denken mensen dat ze volledig anoniem zijn op het web. Dat is niet waar. Sociale media houden bij wie welk account maakt. Indien er een klacht wordt ingediend bij de politie tegen een anoniem account, dan zijn sociale media verplicht om bekend te maken wie er achter dat account zit. Daarom spreken we eerder over pseudonimiteit op het web in plaats van anonimiteit.

AVG (ook bekend als GDPR): Algemene Verordening Gegevensbescherming

De AVG, van kracht sinds 2018, is de opvolger van 'de privacywetgeving' in België. De AVG is van toepassing in de volledige EU, en laat burgers toe om een betere controle uit te oefenen op de verwerking en de verspreiding van hun persoonsgegevens. De AVG is ook bekend onder de Engelstalige afkorting 'GDPR': General Data Protection Regulation.

Digitaal burgerschap

Een digitale burger is iemand die de nodige competenties heeft om actief, positief en met verantwoordelijkheidsgevoel deel te nemen aan de on- en offline community. Deze communities, of gemeenschappen, kunnen lokaal, nationaal of mondiaal zijn. Aangezien digitale technologie voortdurend in evolutie is, is het verwerven van de nodige vaardigheden een onderdeel van een levenslang leerproces dat al start bij de kindertijd, thuis en op school, in formele, informele en niet-formele leersituaties.

- De Raad van Europa

GBA: Gegevensbeschermingsautoriteit

De GBA is een onafhankelijk orgaan van de overheid dat toeziet op de correcte naleving van onze privacy en onze rechten online. Je kan er terecht voor meer informatie, bemiddeling of het indienen van een klacht wanneer je rechten niet worden nageleefd.

Website: <https://www.gegevensbeschermingsautoriteit.be>

Identiteitsdiefstal

Identiteitsdiefstal verwijst naar het onrechtmatig verkrijgen van de persoonsgegevens van iemand anders, om deze op een ongewenste manier te gebruiken. Het kan bijvoorbeeld gaan over de informatie op uw identiteitskaart of bankkaart. Het aannemen van de identiteit van een ander persoon is op zich niet strafbaar in België. Indien je merkt dat iemand anders zich voordoet als jou op sociale media, dan kan je dit wel rapporteren bij het betrokken platform. Het aannemen van de identiteit van een andere persoon wordt in België pas strafbaar als deze gegevens ook ongewenst worden gebruikt, bv. om aankopen te doen, te cyberpesten of phishing-berichtjes te verspreiden. Dan spreken we over identiteitsfraude. Hiervoor kan je een klacht indienen bij de politie.

Recht op afbeelding

Afgebeelde personen moeten altijd toestemming geven vooraleer je een foto maakt, publiceert of vermeldt in een krant, tijdschrift of op het internet. Bij minderjarigen is de toestemming van de ouders of de wettelijke voogd vereist. Zodra de minderjarige persoon de leeftijd heeft bereikt waarop hij zelf hierover kan beslissen, dan is de toestemming van zowel ouders/voogd als minderjarige vereist.

Vergeetrecht

Het vergeetrecht (ook 'het recht op vergetelheid' genoemd) gaat over privacygevoelige persoonsgegevens. Het is ons recht als burger van de EU om, in sommige gevallen, bepaalde verouderde of privacygevoelige informatie te laten verwijderen door de organisatie die deze informatie bijhoudt. Je kan je recht op vergetelheid bijvoorbeeld laten gelden wanneer de organisatie je gegevens niet meer nodig heeft voor het oorspronkelijke doel waarvoor ze werden verzameld, of wanneer de wettelijke bewaartermijn is verlopen.

Cyberpesten

Waarom erover praten in deze kit?

Het hoofddoel van deze kit is om u in staat te stellen mediawijsheid en digitaal burgerschap te bespreken met uw leerlingen, aan de hand van onze vijf thema's (onze vijf cyberthema's). Met de kit willen we vooral preventief werken, en kinderen bewust maken van hun gedrag en de verschillende houdingen die ze kunnen aannemen op sociale media en het internet in het algemeen.

Dit gezegd zijnde, het is mogelijk dat u geconfronteerd wordt met situaties van cyberpesten waar een interventie noodzakelijk is, of het nu gaat om de verdere stappen die u kan zetten, het advies dat u kan geven, of conflictoplossing. We stellen u hier enkele pistes voor die u direct kan toepassen in uw klas of school. Echter, niet alle situaties kunnen door u opgelost worden. Daarom delen we ook graag de contactgegevens van verschillende organisaties, associaties en instellingen die kunnen tussenkomen in het geval van cyberpesten. Het belangrijkste is om snel te handelen en een stem te geven aan de leerling, het creëren van een veilige plek en als het nodig is, een oriëntatie naar een externe organisatie die gespecialiseerd is in dit triestig sociaal fenomeen.

Na deze introductie zult u beter begrijpen wat cyberpesten inhoudt – zowel de oorzaken als de gevolgen, als enkele manieren om het aan te pakken.

Definities

Wat zegt de wet?

Op juridisch niveau is er geen wettelijke definitie over cyberpesten, maar tijdens rechtszaken over online intimidatie zijn de rechterlijke beslissingen gebaseerd op de strafrechtelijke tekst met betrekking tot intimidatie:

“Volgens art. 442bis van het Strafwetboek bestaat het misdrijf belaging of stalking uit het ernstig verstoren van de rust van een persoon, terwijl men wist of had moeten weten dat zijn gedrag dit effect had kunnen veroorzaken.

De belager of stalker kan veroordeeld worden tot een gevangenisstraf van vijftien dagen tot twee jaar en met geldboete van vijftig euro tot driehonderd euro of met een van die straffen alleen. [...]

Enkele voorwaarden die in de rechtspraak worden aangehaald om te kunnen spreken van strafbare feiten zijn:

- *Het herhaaldelijk karakter van de feiten*
- *De aantasting van iemands persoonlijke levenssfeer*
- *De dader kende de gevolgen van zijn daden, of had deze moeten kennen”*

(Bron: <https://advo-recht.be/kennisbank/strafrecht/misdrijven/belaging-of-stalking/>)

In theorie

Allereerst moet er, om van intimidatie te kunnen spreken, sprake zijn van een **opeenvolging van kwetsende acties** van een persoon of groep (dader) jegens een persoon of groep (doelwit). Deze acties zijn repetitief en moeten worden uitgevoerd met de **intentie om te schaden**. Ze moeten daarom worden onderscheiden van plagen (afwezigheid van slechte bedoelingen) of een “eenvoudige” persoonlijke aanval zoals phishing (afwezigheid van herhaling).

Bij een pestsituatie komen we altijd dezelfde rollen tegen: de dominante (dader), de gedomineerde (doelwit) en de getuigen (toeschouwers of sprekers). Deze getuigen, wanneer ze eenvoudig toeschouwers zijn, dragen bij aan de rol van dader omdat ze de situatie laten gebeuren en het gevoel van isolement bij het slachtoffer versterken. De getuigen kunnen echter ook kiezen om te handelen in het voordeel van het slachtoffer, door bijvoorbeeld morele steun te bieden of door iemand in te lichten die kan helpen.

Cyberpesten volgt dezelfde logica en structuur als intimidatie in het algemeen. Het verschil is dat de intimidatie nu online plaatsvindt. Dit aspect verandert de impact op het slachtoffer echter aanzienlijk. Naast het gevoel van isolement dat ontstaat door de situatie waarin het doelwit zich bevindt, ontstaat er een gevoel van verstikking. Het pesten beperkt zich niet langer tot de school of tot een fysieke locatie, maar dringt nu ook door tot in de privésfeer.

Wat ook anders is bij cyberpesten, is het **valse gevoel van anonimiteit** dat door het internet wordt gecreëerd. Je kan contact hebben met iemand die een bijnaam gebruikt en zich eigenlijk voordoet als iemand anders. Voor mensen met slechte bedoelingen is het web vaak een “wetteloze zone”. Omdat je de persoon met wie je praat niet rechtstreeks hoeft te confronteren, is het veel “gemakkelijker” om op een gewelddadige manier te communiceren zonder zich te realiseren welke impact dit kan hebben op de persoon aan de andere kant van het scherm. Anderzijds handelt een stalker per definitie met opzet, en is hij zich volledig bewust van de schadelijke invloed van zijn handelingen. Het is ook belangrijk op te merken dat er geen stereotiep slachtoffer of stereotiepe dader bestaat. De rollen (dader, slachtoffer, getuigen) komen telkens terug, maar het type personen dat deze rollen invult is altijd anders.

Hoe reageren?

Houding van een volwassene

Het eerste wat je moet doen wanneer een leerling getuigt van een daad die hij heeft ondergaan of meegemaakt, is luisteren en aanwezig zijn. Het is belangrijk dat het kind de ruimte heeft om zijn emoties te uiten. Als de volwassene de emoties probeert te minimaliseren of de situatie niet ernstig neemt, kan het kind zich in zichzelf keren en zich schuldig voelen omdat het aangedaan of gekwetst was door de daad die op hem was gericht.

Het is belangrijk dat ook de andere betrokken leerlingen zich kunnen uitdrukken. Hun uitleg staat mee centraal om de situatie aan te pakken. Het is op dit moment niet nodig om een diepgaand inhoudelijk onderzoek te voeren. Je belangrijkste taak is nu luisteren, en een veilig klimaat scheppen waarin de leerlingen openlijk durven te spreken.

Ongeacht de daad die door de leerling als kwaadaardig wordt ervaren (het delen van denigrerende foto's, regelmaat van gewelddadige en vernederende berichten, identiteitsdiefstal, kwaadwillige opmerkingen, openbare vernedering, chantage (emotioneel of niet), ...) is het belangrijk om snel te handelen. Het is noodzakelijk om de verschillende actoren te identificeren en hen hun kant van het verhaal te laten vertellen zonder iemand zich schuldig te laten voelen. Het belangrijkste is hierbij om een omgeving te creëren waarin het mogelijk is om in vertrouwen te praten. Niet elk kind heeft deze zekerheid thuis. Daarom is het essentieel dat de school deze taak soms overneemt.

Concrete acties

Vooraleer je overgaat tot concrete acties, is het belangrijk om te werken aan een goed schoolklimaat, waarin leerlingen leren samenleven. De school heeft een belangrijke rol bij de overdracht van de waarden en regels die gangbaar zijn in onze bredere samenleving. De gedragsregels in de school zijn een weerspiegeling van de regels buiten de school. Laat je leerlingen geregeld weten dat deze regels ook van toepassing zijn op het internet. Niet alles is geautoriseerd. Dat wat niet gepast is in de samenleving op school, is dat ook niet op het internet. Dat wil zeggen, de gevolgen van onlinegedrag zijn reëel en houden niet op in het leven 'online'.

Hieronder geven we een paar onderbouwde methodes tegen pesten, die je als lerarenkorps kan implementeren, al dan niet met de hulp van gecertificeerde organisaties.

Methodes

Antipestprogramma KiVa

KiVa is een antipestaanpak ontwikkeld in Finland, waarbij tien thema's worden behandeld gedurende een volledig schooljaar. KiVa is het Finse woord voor 'leuk' of 'fijn' en dat is precies wat deze methode probeert te bereiken: een fijne omgeving creëren voor iedereen. De focus ligt op positieve groepsvorming. Tijdens de lessenreeks is er extra aandacht voor de sociale vaardigheden, socio-emotionele ontwikkeling, strategieën om pesten te ontmoedigen en het vergroten van weerbaarheid bij kinderen. Het KiVa-programma kan worden toegepast in zowel de eerste, tweede als derde graad van het lager onderwijs.

Je kan deelnemen aan het KiVa-programma via het vormingscentrum Tenz.

Bronnen en meer uitleg:

• KivaSchool: <https://www.kivaschool.be/>

No Blame

No Blame is een methode om pestgedrag aan te pakken, gebaseerd op vier essentiële pijlers:

- Niemand wordt gestraft
- Empathie wordt aangemoedigd
- Er is een gedeelde verantwoordelijkheid
- Er wordt probleemoplossend gewerkt

Pesten wordt beschouwd als een groepsgebeuren. Om het probleem op te lossen, is het belangrijk dat de hele groep wordt gemobiliseerd. In een groep kunnen we typisch drie verschillende rollen waarnemen: de rol van de pester(s), de rol van het slachtoffer en de rol van de toeschouwers (neutraal, meelopers of helpers).

No Blame stelt zeven stappen voor om een pestsituatie aan te pakken.

1. **Praat met het slachtoffer.** Hoe heeft hij of zij de pestsituatie beleefd? Vraag hoe het slachtoffer zich voelt, en vraag naar algemene informatie. Laat het slachtoffer eventueel een verhaal of tekening maken, die je in de volgende stappen kan gebruiken. Leg de procedure uit en benadruk dat er niet gestraft zal worden. Geef het slachtoffer inspraak in de samenstelling van de groep (zie volgende stap), en over welke informatie er al dan niet gedeeld mag worden.
2. **Stel een groep samen** met daarin de pesters, meelopers, helpers en neutrale toeschouwers.
3. **Leg de groep uit dat je een probleem hebt dat moet opgelost worden.** Vertel in algemene bewoording wat er aan de hand is, zonder te beschuldigen. Gebruik hierbij eventueel het verhaal of de tekening die het slachtoffer heeft gemaakt.
4. **Responsabiliseer** elk groepslid. Aangezien de groepsleden het meest contact hebben met het slachtoffer, zijn zij ook het best geplaatst om het probleem op te lossen.
5. **Vraag om voorstellen en ideeën** om het probleem aan te pakken. Vermijd algemene voorstellen en zorg dat de ideeën voldoende concreet zijn. Formuleer de voorstellen als ik-boodschappen.
6. **Geef de groep de vrijheid en het vertrouwen** om nu zelfstandig het probleem op te lossen. Geef de groepsleden een tijdslimiet van één week, waarna je hen opnieuw individueel zal spreken.
7. **Spreek de groepsleden individueel** en vraag hen wat ze concreet hebben bijgedragen om het probleem op te lossen. (Kernvragen: 'Hoe is het nu?', 'Ben je tevreden?', 'Is het gestopt?' ...). Als het slachtoffer zich niet (helemaal) tevreden voelt, kan de procedure eventueel herhaald worden.

Je kan zelf experimenteren met de No Blame-methode, of beroep doen op een gecertificeerde organisatie.

Bronnen en meer uitleg over de concrete aanpak:

- Robinson George (2010) *Een Schreeuw om hulp. De No Blame-aanpak bij pesten*. Uitgeverij Veldboek Lektuur.

Rots en Watermethode

De Rots en Watermethode is een weerbaarheidstraining die inzet op de ontwikkeling van sociale en emotionele competenties. De methode focust op het mentaal welzijn van de deelnemers, en op het aangaan van gezonde relaties met anderen. De leerlingen leren om inzicht te krijgen in sociale situaties, en de gevolgen van hun eigen gedrag. Rots staat voor het aangeven van grenzen, standvastigheid en eigen keuzes kunnen maken. Water staat voor communicatie, samenwerking en respect voor de grenzen van anderen.

In de Rots en Watermethode wisselen fysieke oefeningen, spel en reële situaties elkaar af. Elke les, die plaats vindt in een veilige omgeving, wordt afgesloten met een oefening in de praktijk.

In België wordt de Rots en Watermethode aangeboden door Sjanstrainingen. Meer informatie kan je terugvinden op hun website, en op de officiële website van Rots & Water.

Bronnen en meer uitleg:

- Sjanstrainingen: <https://sjanstrainingen.be/>
- Officiële website Rots en Water: <https://www.rotsenwater.nl/>

Collectieve gemodereerde gesprekken

De collectieve gemodereerde gesprekken zijn momenten waarop een volwassene iedereen de kans geeft om zich uit te drukken. Dit moment kan kort zijn: een tiental minuten, en geeft de ruimte om de "crisis" te laten bezinken.

Vijf regels zijn inherent aan het succes van het gesprek.

- Een uitgedrukte emotie kan nooit worden tegengesproken.
- Het is de leerkracht die het woord geeft en terugneemt (ervoor zorgen dat iedereen kans heeft om te spreken)
- We noemen niet, we wijzen niet, we beschuldigen niet, we veroordelen niemand
- De oplossing komt vanuit de groep. De collectieve intelligentie is sterker dan de emotionele intelligentie
- Regelmaat van de momenten op een vaste locatie.

De leerkracht mag gebruik maken van sancties (gele en rode kaart, exclusie uit de groep) om de 5 regels te doen respecteren.

Bronnen en meer uitleg:

<https://www.ecolecitoyenne.org/fiche/les-espaces-de-parole-regules>

Organisaties

Vlaams netwerk Kies Kleur tegen Pesten

Het Vlaams netwerk Kies Kleur tegen Pesten is een vrijwillig samenwerkingsverband van organisaties, verenigingen en individuen. Het stelt zich tot doel het pestprobleem bij kinderen en jongeren te helpen voorkomen en terugdringen. Concreet doen ze dit o.a. door het pestthema bespreekbaar te maken, te sensibiliseren, wetenschappelijk onderzoek te stimuleren en beleidsadvies te formuleren. Op hun website kan je heel wat organisaties terugvinden die werken rond de pestproblematiek.

Website: <https://kieskleurtegenpesten.be/>

Child Focus

Child Focus is vooral bekend als de stichting voor vermiste kinderen, maar hun werking is veel breder dan dat. Zo heeft Child Focus ook een luik dat zich focust op online veiligheid bij kinderen en jongeren: Clicksafe. Op de website van Child Focus vind je heel wat informatie terug over onder andere betrouwbare info online, sterke paswoorden, en vriendschappen online.

Website: <https://childfocus.be/nl-be/>

Awel

Awel is een betrouwbaar aanspreekpunt voor kinderen en jongeren. Je kan er gratis en anoniem terecht, via chat, mail of telefoon (nummer 102). Opgeleide vrijwilligers zijn er om te luisteren en te antwoorden op je vragen. Awel geeft ook luistertips, formuleert adviezen rond veelvoorkomende onderwerpen, en organiseert webinars en podcasts.

Website: <https://awel.be/>

TEJO

TEJO (Therapeuten voor jongeren) biedt therapeutische ondersteuning voor jongeren tussen de 10 en de 20 jaar oud. De TEJO-huizen zijn verspreid over heel Vlaanderen. Je kan er gedurende 10 sessies terecht bij professionele therapeuten. De sessies zijn helemaal gratis en anoniem. Je hebt bovendien geen toestemming nodig van je ouders om op deze dienst beroep te doen.

Website: <https://tejo.be/>

Pimento

Het kenniscentrum Pimento, het voormalige 'Jong & Van Zin', biedt vormingen en educatief materiaal voor iedereen die met kinderen en jongeren werkt. Deze organisatie werkt voornamelijk rond vijf grote thema's:

- Teambuilding
- Relaties en seksualiteit
- Jongerenparticipatie
- Pesten en weerbaarheid
- Identiteit en zingeving

Website: <https://www.pimento.be/>

School Zonder Pesten

School Zonder Pesten vzw is een organisatie die zich richt op leerkrachten en leerlingen in het lager onderwijs. De vzw biedt creatieve preventieprojecten en ondersteuning aan om pesten zoveel mogelijk te voorkomen. Hun aanbod bestaat uit schoolvoorstellingen, vormingen, lezingen, workshops en educatief materiaal.

Website: <https://www.schoolzonderpesten.be/>

Tumult

Tumult is een jeugdwerkorganisatie met als doel 'kinderen en jongeren vredevol laten samenleven'. Pesten is één van de inhoudelijke thema's die centraal staat in hun werking. Conflict wordt gezien als iets normaal en zelfs positief, maar het mag niet uitmonden in ruzie of pesterijen. Tumult legt de nadruk op het belang van een goede sfeer, duidelijke afspraken, en de rol van hele groep. Elke jongere moet de nodige sociale vaardigheden verwerven om op een goede manier met conflict om te gaan. Tumult benadert pesten vooral via de No Blame-methode. Ze bieden educatief materiaal en vormingen aan om met dit thema aan de slag te gaan.

Website: <https://tumult.be/pesten>

Tips per thema

Per thema van Cyber Helden bieden we vijf concrete tips die jou en je leerlingen kunnen helpen om veilig met internet en sociale media om te gaan.

Cyber Slim: bescherm je identiteit online

1. Controleer regelmatig je privacy-instellingen.

Als je je privacy-instellingen bepaalt, kan je bijvoorbeeld kiezen om bepaalde publicaties openbaar (zichtbaar voor iedereen) of privé te maken. Door te kiezen voor privé voorkom je dat je persoonsgegevens voor iedereen zichtbaar zijn en kunnen worden opgevraagd voor kwaadwillige of commerciële doeleinden.

2. Houd gevoelige informatie voor jezelf.

Er zijn bepaalde dingen die je beter niet openbaar publiceert. Dit noemen we 'gevoelige informatie'. Als je deze informatie publiceert, kan ze worden gebruikt door mensen met slechte bedoelingen. Bijvoorbeeld: telefoonnummer, bankrekeningnummer, postadres, enz.

3. Respecteer de grenzen en privacy van anderen (zelfs die van je eigen familie).

Als een persoon niet op sociale media wil verschijnen of daar niet oud genoeg voor is, is het belangrijk dit te respecteren en geen persoonlijke informatie over hen te publiceren. De minimumleeftijd voor een account op sociale media is in België vastgelegd op 13 jaar. Voor WhatsApp en Signal is dat zelfs 16 jaar.

4. Accepteer niet systematisch alle cookies.

Cookies zijn kleine bestandjes die op je computer of smartphone worden gezet door de websites die je bezoekt. Ze houden bij wat je allemaal leest en bekijkt op het internet, en slaan ook persoonlijke informatie op. Bijvoorbeeld je naam, of adres. Op basis van deze informatie wordt er een profiel opgemaakt, die zal bepalen welke advertenties of nieuwsberichten je te zien krijgt. Met andere woorden: de website bepaalt wat jij te zien krijgt, en dat is niet per se wat je te zien wil krijgen. We worden onbewust in een bepaalde denkrichting gestuurd. Cookies kunnen ook bepaalde voordelen hebben, zoals automatisch inloggen of het bijhouden van verlanglijstjes op webshops.

Vraag jezelf echter telkens af of de voordelen van cookies echt opwegen tegen de nadelen, en of het nodig is alle cookies van een website zomaar te accepteren.

5. Vergeet niet dat het internet "nooit vergeet".

Informatie die je zelf online hebt geplaatst, kan je in de meeste gevallen ook terug offline halen. Bijvoorbeeld een website, foto, commentaar of persoonlijke info.

Heeft iemand anders informatie over jou op het internet geplaatst, of vind je dingen over jezelf terug op een zoeksite? Dan kan je aan

de persoon vragen om die informatie te verwijderen. Je kan ook een verzoek indienen bij de website zelf. In sommige gevallen zal de website deze aanvraag goedkeuren, maar niet altijd. Hier wordt het recht op privacy en het vergeetrecht namelijk afgewogen tegenover het recht op informatie.

Hoe dan ook, informatie die jij of anderen online hebben gepubliceerd kan erg snel worden gekopieerd en gedeeld. Eenmaal iemand informatie of foto's van jou gaat verspreiden of opslaan, verlies je de controle en wordt het erg moeilijk om alles te traceren en te verwijderen.

Cyber Alert: bescherm jezelf tegen desinformatie en valse profielen

1. Leer feitelijke inhoud te onderscheiden van een mening.

Feitelijke inhoud is iets wat je kan bewijzen. Een mening is de persoonlijke opvatting of interpretatie van iemand. Het is niet altijd eenvoudig om meningen en feiten uit elkaar te houden. Kan de informatie ondersteund worden met sterke, controleerbare argumenten? Dan gaat het meestal om een feit. Kan je zeggen: 'ik vind dat ...', dan gaat het meestal over een mening.

2. Verifieer informatie op verschillende media en vergelijk hoe deze wordt verwerkt.

Vind je dezelfde informatie terug op verschillende sites of verschillende mediaplatformen? Dan is de kans groter dat iets echt waar is. Vaak hebben verschillende nieuwsplatformen elk hun eigen invalshoek, waardoor sommige details meer of minder aandacht zullen krijgen. Dit kan een invloed hebben op hoe je de informatie gaat interpreteren. Het kan nooit kwaad om verschillende mediakanalen te raadplegen, om een genuanceerder en vollediger beeld te krijgen van wat er aan de hand is.

3. Controleer of de auteur/bron/herkomst veilig is.

Bekijk waar de informatie vandaan komt. Is de auteur een expert in een bepaald domein? Heeft hij een bepaalde politieke of economische agenda? Heeft de website of het mediaplatform een goede reputatie? Is de informatie recent of verouderd? Zie je veel spelfouten? Deze vragen kunnen je helpen om de betrouwbaarheid van een bron te beoordelen.

4. Oefen je kritisch denken en vraag je af wat je leest/hoort.

De bovenstaande vragen kunnen je helpen om kritisch na te denken. (Wie, wat, waar, wanneer, hoe). Lijkt iets helemaal van de pot gerukt, of zegt iemand iets wat ingaat tegen jouw ervaring met de werkelijkheid? Dan ben je best op je hoede. (Heb je bijvoorbeeld al een hond horen praten of iemand jonger zien worden door een bepaald zalfje op de huid te smeren?) Anderzijds is onze kennis en onze ervaring beperkt. Er zijn een hele hoop dingen die we niet kennen of die nog niet bewezen zijn. Blijf open, en ga op zoek naar concrete voorbeelden of sterke argumenten.

5. Wees extra waakzaam als een bericht te mooi is om waar te zijn.

Je ontvangt een bericht dat je het nieuwste model smartphone hebt gewonnen? Of dat je een astronomisch fortuin hebt geërfd? Pas op als het te mooi is om waar te zijn! Controleer de bron en kijk of er verdachte elementen zijn. Ook als de informatie niet lijkt te stroken met de werkelijkheid (je krijgt te horen dat je pakket vastzit bij de douane terwijl je niets hebt besteld), moet je niet te overhaast antwoorden of doorklikken. In de meeste gevallen hebben we hier te maken met phishing.

Cyber Sterk: beveilig je accounts en je profielen

1. Kies een sterk wachtwoord dat je regelmatig verandert en kies voor een tweestapsvalidatie.

Om toegang te krijgen tot je account, moet je kunnen bewijzen dat je bent wie je beweert te zijn. Dat doen we meestal aan de hand van een wachtwoord. Een sterk wachtwoord bevat hoofdletters en kleine letters, cijfers en speciale tekens. Het is bovendien voldoende lang, minimum 8 karakters.

Tweestapsvalidatie veronderstelt dat je op twee manieren bewijst dat jij het bent. Bijvoorbeeld via een pincode en een vingerafdruk. Of een wachtwoord en een persoonlijke code die je toegestuurd krijgt op je telefoon.

2. Installeer een firewall en een antivirusprogramma

Een firewall beschermt je netwerk (thuisnetwerk of netwerk op kantoor) tegen bedreigingen van buitenaf. De firewall filtert welk internet- en mailverkeer wordt toegelaten van buitenaf. Af en toe komt er toch verdachte inhoud op onze computer terecht, via mails, downloads of een usb-stick. Het antivirusprogramma controleert de bestanden op je computer. Wanneer op je computer (of tablet, smartphone, ...) een bedreiging wordt gevonden, zal het antivirusprogramma het geïnfecteerde bestand proberen te herstellen, of het in quarantaine plaatsen.

Vele firewalls en antivirusprogramma's bieden een gratis basisbescherming aan.

3. Controleer of de sites die je bezoekt beveiligd zijn.

Een goede indicator voor een veilige site is HTTPS, aangeduid door een hangslotje aan het begin van de adresbalk. De 's' in HTTPS staat voor secure. In de praktijk betekent dit dat alle gegevens die je ingeeft op de site, beveiligd zijn: enkel de eigenaar van de site kan de gegevens zien. HTTPS is helaas niet waterdicht. Sommige hackers kunnen ook een HTTPS-website maken. Daarom is het belangrijk om, naast het hangslot, ook te letten op de naam van de site, de logo's, de spelling ... Zie je veel spelfouten of zijn de logo's anders dan je zou verwachten? Denk dan twee keer na vooraleer je persoonlijke informatie gaat invoeren.

4. Kies voor beveiligde wifi-netwerken.

Een beveiligd netwerk is een netwerk waarbij je een wachtwoord moet ingeven. Zonder wachtwoord kunnen hackers makkelijk

onderscheppen wat je naar het internet verstuurt, zoals bankgegevens of pincodes. Op een onbeveiligd netwerk ben je bovendien veel vatbaarder voor virussen. Wil je toch verbinding maken met een onbeveiligd netwerk, bijv. in de trein of op de luchthaven? Markeer het netwerk dan als 'openbaar' wanneer je de eerste keer aanmeldt. Dan weet je computer dat er geen gegevens mogen gedeeld worden. Surf ook enkel naar HTTPS-sites.

5. Beantwoord geen e-mails of berichten die verdacht lijken.

Krijg je een mail of bericht van iemand die je niet (goed) kent, waarin geld wordt beloofd of naar persoonlijke gegevens wordt gevraagd? Vaak zijn zo'n berichten te mooi om waar te zijn. Een gouden tip: reageer niet en signaleer het aan een volwassene.

Cyber Vriendelijk: reageer rustig en verstandig op negatief gedrag

1. Streef ernaar om jezelf uit te drukken met vriendelijkheid en empathie.

Empathie betekent dat we onszelf proberen in te leven in wat een andere persoon voelt. Empathie is noodzakelijk om sterke en gezonde relaties aan te gaan in het dagelijkse leven en op het internet. Ook vriendelijkheid is erg belangrijk. Vaak worden onze woorden verkeerd begrepen op het internet, of uit context gehaald. Vermijd daarom uitspraken die dubbel geïnterpreteerd kunnen worden, en verduidelijk jezelf eventueel aan de hand van een emoji.

2. Reageer niet altijd op alles. "Don't feed the troll"

Een trol is een persoon die commentaren post om (vaak negatieve) reacties uit te lokken, eerder dan om de discussie inhoudelijk te voeren. Vaak publiceert deze persoon anoniem of onder een valse naam. Reageren op trollen heeft meestal een omgekeerd effect: door aandacht te schenken aan deze persoon, motiveer je hem in zijn opzet. Je kan trollen best gewoon negeren.

3. Bescherm je privéleven.

Waar je woont, waar je je op een bepaald moment bevindt, wat je hobby's zijn, of op wie je verliefd wordt. Dit zijn allen voorbeelden van zaken die behoren tot je privéleven. Sommige informatie hou je beter voor jezelf. Als ze in foute handen terechtkomt, kan ze namelijk misbruikt worden om je pijn te doen of om je reputatie te schaden. Let dus goed op met de informatie die je deelt en met de foto's die je post!

4. Weet hoe te reageren in geval van een probleem (bewijs bewaren, blokkeren, rapporteren, etc.).

Word je geconfronteerd met een bericht, foto of video waar je je ongemakkelijk bij voelt? Voel je dan nooit verplicht om te reageren of te kijken. Je kan ervoor zorgen dat de afzender je niet meer kan contacteren, door hem of haar te blokkeren. Je kan het bericht of de video ook rapporteren wanneer deze in strijd is met de wet of met de gebruiksvoorwaarden van het medium. Zo laat je de bevoegde personen weten dat er ingegrepen moet worden. We raden je ook aan om screenshots te maken van ongewenste of kwetsende berichten. Zo hou je bewijsmateriaal bij en kan er makkelijker opgetreden worden.

5. Overweeg om de hulp in te roepen van competente externe mensen of organisaties.

Word je geconfronteerd met iets waar je bang of ongemakkelijk bij voelt? Aarzel dan zeker niet om dat te zeggen tegen een volwassene die je goed kent en vertrouwt. Het is namelijk helemaal oké om hulp of advies te vragen. Durf je niet te praten met iemand uit je directe omgeving? Dan kan je ook altijd anoniem je ei kwijt bij Awel.

Cyber Moedig: praat erover als je twijfelt

1. Praat met een vertrouwde volwassene als een situatie je ongepast lijkt of je ongemakkelijk maakt.

We hebben het hierboven al vaak gezegd, en we zullen het nog eens herhalen. Voel je je niet goed bij iets wat je ziet, leest of hoort op het internet? Praat (of schrijf) er dan over met een volwassene die je kent en vertrouwt. Andere mensen kunnen je helpen om de dingen in het juiste perspectief te plaatsen, of ze kunnen gewoon luisteren naar je verhaal. Want praten helpt echt om je beter en minder alleen te voelen.

2. Voel je niet schuldig en stigmatiseer niet.

Niet iedereen reageert op dezelfde manier op dezelfde situatie. Gevoelens zijn nooit juist of fout. Het zijn gewoon interne reacties op externe gebeurtenissen. Je hoeft je niet schuldig te voelen omdat je iets voelt – of dat gevoel nu positief of net negatief is. Het belangrijkste is dat je aanvaardt wat je voelt, en dat je een oplossing zoekt die voor iedereen gunstig is.

3. Weet dat het vragen om hulp voor jezelf of voor anderen een teken van moed is.

Wat maakt van een superheld een superheld? Het feit dat ze andere mensen helpen of redden. Dat vinden we moedig. En wat als jij nu eens iemand anders (of jezelf!) zou kunnen helpen, door met een volwassene te praten? Dat maakt van jou ook een beetje een superheld, niet?

4. Leer hoe je goed gebruik kunt maken van online tools om misbruik te melden.

Je hebt altijd de mogelijkheid om nummers of profielen te blokkeren op sociale media. Dit betekent dat de persoon achter het nummer of profiel geen contact meer met je kan opnemen. De meeste sociale mediaplatformen bieden daarnaast de mogelijkheid om ongepaste profielen, berichten of beeldmateriaal te rapporteren. Hierdoor wordt een melding gestuurd naar de beheerder van het platform of van de groep, en kan hij ingrijpen en de ongepaste inhoud verwijderen. Sommige platformen hebben deze mogelijkheid echter niet, omdat de berichten versleuteld zijn. In dit geval kan je nog steeds een screenshot maken om bewijsmateriaal bij te houden.

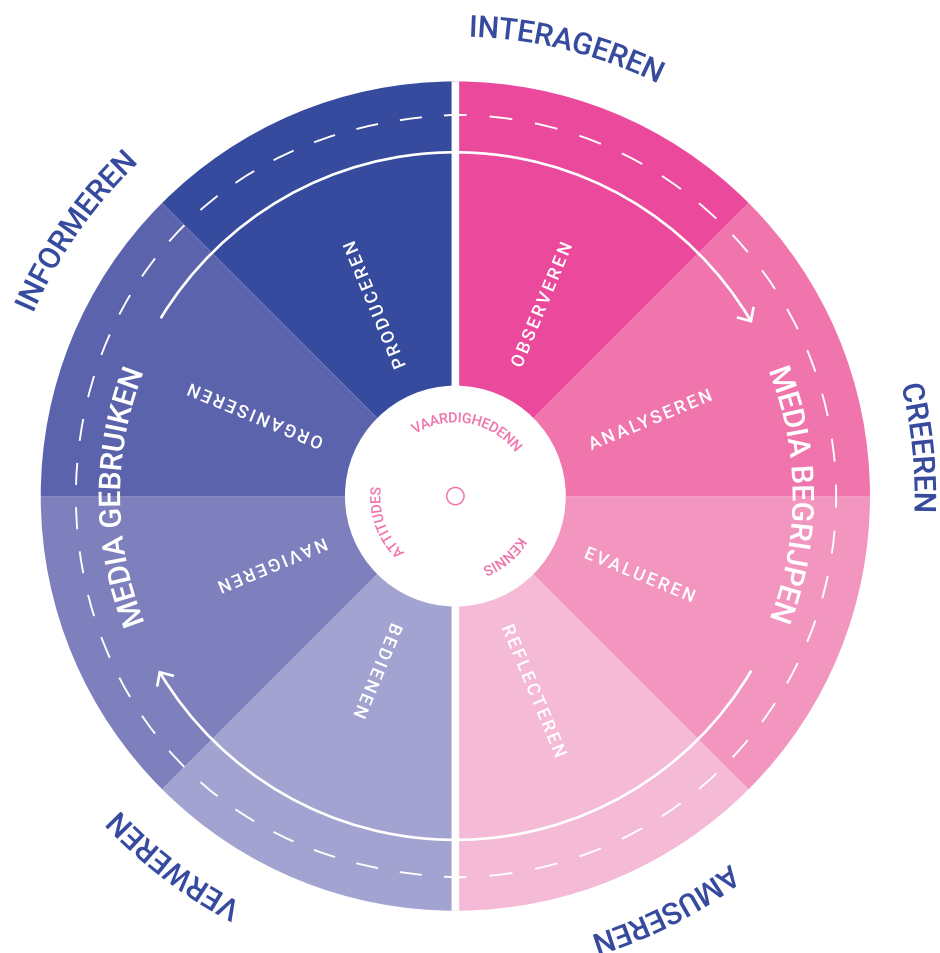
5. Informeer je over de hulp die beschikbaar is (verenigingen, luisterdiensten, etc.).

Er zijn heel wat mensen of organisaties bij wie je terecht kan met vragen of problemen. Denk aan de eerste plaats aan je ouders of een familielid, een leerkrachten of betrouwbare mensen uit je directe omgeving. Voel je je niet comfortabel om te praten met iemand die jou persoonlijk kent? Dan kan je anoniem terecht bij onder andere Awel, Childfocus of TEJO.

Cyber Helden in de leerplannen

Als leerkracht verdwalen we soms in alle nieuwe snufjes die als digitale paddenstoelen uit de grond schieten. Vaak vragen we ons af wat wij nu concreet kunnen bijdragen aan de mediawijsheid van onze leerlingen, hoe we dat kunnen doen, en vanaf welke leeftijd. De leerplannen van de verschillende koepels zijn hier niet altijd even duidelijk en eensgezind over. Om ons op weg te helpen, heeft de organisatie Mediawijs een 'Leerlijn Mediawijsheid' ontwikkeld voor scholen. Mediawijs is het Vlaamse Kenniscentrum Digitale en Mediawijsheid van de Vlaamse overheid. Hun leerlijn vat samen wat een 'gemiddeld kind' op welke leeftijd zou moeten kunnen.

De leerlijn bevat vijf grote doelen: Informeren, Interageren, Creëren, Amuseren en Verweren. Deze zijn op hun beurt onderverdeeld in subdoelen, in functie van de leeftijd van de kinderen. Schematisch wordt de leerlijn als volgt voorgesteld:



In wat volgt, hebben we de activiteiten van Cyber Helden gekoppeld aan de Leerlijn Mediawijsheid. Zo zie je welke activiteiten vanaf welke leeftijd gebruikt kunnen worden om te werken aan een bepaald leerdoel. Vele activiteiten kunnen echter voor verschillende leeftijdscategorieën en voor meerdere doelen gebruikt worden. We vertrouwen op de leerkrachten om de activiteiten aan te passen aan de specifieke noden van hun klasgroep.

De activiteiten van Cyber Helden focussen voornamelijk op de doelen Informeren, Interageren, Creëren en Verwerken. Hoewel digitaal burgerschap en internetveiligheid ook plezierig kunnen zijn, komt het doel Amuseren minder expliciet aan bod. In het document dat u hieronder terugvindt, hebben we enkel de doelen vermeld die aansluiten bij het programma van Cyber Helden.

De volledig Leerlijn Mediawijsheid kunt u terugvinden op de website van Mediawijs.

Website Mediawijs: <https://www.mediawijs.be>

Leerlijn Mediawijs: <https://www.mediawijs.be/nl/leerlijn>



Wil je graag de link maken tussen de leerlijn Mediawijsheid en de ZILL-doelen, het GO!-Leerplan Media, het gemeenschappelijk leerplan ICT of het funderend leerplan?

Surf dan naar de website van Mediawijs: www.mediawijs.be/nl/tools/leerlijn-mediawijsheid-leerlingen. Onderaan de pagina vind je een tabel met de linken naar eindtermen en leerplannen.

Leerdoel: Informeren

DE LEERLING BENOEMT DE DOELSTELLINGEN VAN SPECIFIEKE INFORMATIEVORMEN			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent de doelstellingen van een beperkt aantal aangereikte informatievormen.	De leerling herkent dat informatievormen doelstellingen hebben en benoemt de doelstellingen van een aantal aangereikte informatievormen.	De leerling benoemt de doelstellingen van meerdere aangereikte informatievormen.
	<p>SLIM 5. Dat is niet wat ik bedoel!</p>	<p>ALERT 1. Bijt niet in de phishinghaak ALERT 3. Echt of vals ALERT 4. Online oplichting ALERT 6. Is dat echt waar ALERT 7. Onbetrouwbare informatie opmerken ALERT 10. Geef het een kader</p>	<p>ALERT 4. Online oplichting ALERT 6. Is dat echt waar ALERT 7. Onbetrouwbare informatie opmerken ALERT 10. Geef het een kader</p>
	<p>ALERT 3. Echt of vals</p>	<p>VRIENDELIJK 6. Hoe woorden een beeld kunnen veranderen</p>	

DE LEERLING BENOEMT VERSCHILLENDE ZOEKSTRATEGIEËN EN PAST DEZE TOE OP VERSCHILLENDE INFORMATIE(BRONNEN)			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling vindt met hulp informatie in een aangereikte digitale of niet-digitale bron.	De leerling formuleert met hulp een eenvoudige zoekvraag over een aangereikt thema en zoekt in een aangereikte digitale of niet-digitale bron.	De leerling herkent dat informatievormen doelstellingen hebben en benoemt de doelstellingen van een aantal aangereikte informatievormen.	De leerling hanteert met hulp een zoekstrategie om een (eigen) zoekvraag te beantwoorden over een aangereikt thema op basis van een aantal digitale en niet-digitale bronnen.
<p>ALERT 8. Wat als we een zoekmachine waren ALERT 9. Leren zoeken op het internet</p>	<p>ALERT 3. Echt of vals ALERT 8. Wat als we een zoekmachine waren ALERT 9. Leren zoeken op het internet</p>		<p>ALERT 8. Wat als we een zoekmachine waren ALERT 9. Leren zoeken op het internet</p>

Mediadoel: Informeren

DE LEERLING BENOEMT EN PAST VERSCHILLENDE STRATEGIEËN TOE OM INFORMATIE TE BEOORDELEN OP BETROUWBAARHEID EN BUIKBAARHEID			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling herkent wat niet echt of verzonnen/ fictie is.	De leerling herkent de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan van een aangereikte bron.		De leerling herkent de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan. De leerling past deze toe op een aangereikte bron.
	ALERT 3. Echt of vals ALERT 4. Online oplichting ALERT 5-6. Digitale strijd ALERT 7. Onbetrouwbare informatie		ALERT 4. Online oplichting ALERT 5-6. Digitale strijd ALERT 7. Onbetrouwbare informatie
DE LEERLING VERKLAART HET BEGRIP 'AUTEURSRECHT' EN PAST DE REGELS TOE			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent een aantal basisregels van auteursrecht.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van auteursrecht.	De leerling verwoordt de regels van auteursrecht en past ze toe.
SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet			

Mediadoel: Interageren

DE LEERLING INTERAGEERT RESPECTVOL VIA DIGITALE MEDIA			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling herkent aangereikte voorbeelden van respectvol en respectloos gedrag online.	De leerling verwoordt de (positieve en negatieve) impact van zijn online interactie op zichzelf en anderen en het belang van afspraken.	De leerling reageert respectvol online door afspraken na te leven met anderen.	De leerling reageert respectvol online door afspraken te maken met anderen en deze na te leven.
VRIENDELIJK 7. Rekening houden met gevoelens VRIENDELIJK 8. Jouw vriendelijkheidsplan	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet		
MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel	STERK 4. Maar dat was ik niet	VRIENDELIJK 1. Van omstaander naar beschermer VRIENDELIJK 2. Keuzes van de beschermer	
	MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel MOEDIG 5. Ongepaste online inhoud	MOEDIG 5. Ongepaste online inhoud	
DE LEERLING BOUWT EEN ONLINE IDENTITEIT OP DOOR ONLINE INTERACTIES			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent waaruit een online identiteit kan bestaan.	De leerling verwoordt een aantal aangereikte manieren om een online identiteit op te bouwen op een veilige en bewuste manier. De leerling past dit toe binnen een aangereikte online omgeving op maat.	De leerling onderzoekt hoe hij of zij en anderen een online identiteit opbouwen. De leerling past de bevindingen toe op zijn of haar eigen online gedrag op een veilige en bewuste manier.
	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet SLIM 4. Digitaal evenbeeld SLIM 5. Dat is niet wat ik bedoelde	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet SLIM 2. Van wie is dit profiel eigenlijk SLIM 3. Hoe zien anderen ons SLIM 4. Digitaal evenbeeld	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet SLIM 2. Van wie is dit profiel eigenlijk SLIM 3. Hoe zien anderen ons SLIM 6. Ganzenbord

Mediadoel: Interageren

DE LEERLING HERKENT EN BENOEMT KANSEN EN VALKUILEN VAN DE ONLINE WERELD EN GAAT HIER GEPAST MEE OM			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling herkent een aantal voorbeelden van kansen en valkuilen van de online wereld en leert manieren om dit te signaleren.	De leerling herkent kansen en valkuilen van de online wereld en signaleert dit.		De leerling benoemt kansen en valkuilen van de online wereld en gaat hier met hulp gepast mee om.
MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel MOEDIG 6. Hoe ga je om met gemeen gedrag online	VRIENDELIJK 4. Dynamisch debat cyberpesten		
	ALERT 1. Bijt niet in de phishinghaak ALERT 2. Wie ben jij echt?		MOEDIG 1. Wanneer hulp inroepen MOEDIG 2. Meld het ook online
	MOEDIG 1. Wanneer hulp inroepen MOEDIG 2. Meld het ook online MOEDIG 5. Ongepaste online inhoud MOEDIG 6. Hoe ga je om met gemeen gedrag online		
DE LEERLING VERWOORDT DE REGELS VAN 'PORTRETRECHT' EN 'AUTEURSRECHT' EN PAST DEZE TOE IN HET KADER VAN EEN ONLINE INTERACTIE			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent een aantal basisregels van portretrecht en auteursrecht in het kader van een online interactie.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van portretrecht en auteursrecht in het kader van een online interactie	De leerling verwoordt de regels van portretrecht en auteursrecht in het kader van een online interactie en past deze toe.
	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet		SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet SLIM 3. Hoe zien anderen ons
			STERK 4. Maar dat wat ik niet

Mediadoel: creëren

DE LEERLING VERWOORDT HOE EEN (EIGEN) MEDIACREATIE EMOTIES EN EFFECTEN OP ZICHZELF EN ANDEREN TEWEEG KAN BRENGEN EN HOUDT DAAR REKENING MEE

1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling herkent welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf kan teweegbrengen aan de hand van een aantal aangereikte voorbeelden.	De leerling herkent met hulp welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf kan teweegbrengen aan de hand van een aantal aangereikte voorbeelden.	De leerling herkent welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf en anderen kan teweegbrengen.	De leerling verwoordt welke effecten een (eigen) mediacreatie kan teweegbrengen bij zichzelf en anderen. De leerling houdt hier rekening mee in het creatieproces.
VRIENDELIJK 7. Rekening houden met gevoelens VRIENDELIJK 8. Jouw vriendelijkheidsplan	SLIM 5. Dat is niet wat ik bedoelde	SLIM 2. Van wie is dit profiel SLIM 3. Hoe zien anderen ons SLIM 5. Dat is niet wat ik bedoelde	
		ALERT 7. Onbetrouwbare info opmerken	
	VRIENDELIJK 4. Dynamisch debat VRIENDELIJK 5. Onbegrepen opmerkingen VRIENDELIJK 7. Rekening houden met gevoelens VRIENDELIJK 8. Vriendelijkheidsplan VRIENDELIJK 9. Manieren om vriendelijk te zijn	VRIENDELIJK 4. Dynamisch debat VRIENDELIJK 5. Onbegrepen opmerkingen VRIENDELIJK 6. Hoe woorden een beeld kunnen veranderen VRIENDELIJK 7. Rekening houden met gevoelens VRIENDELIJK 8. Vriendelijkheidsplan VRIENDELIJK 9. Manieren om vriendelijk te zijn	VRIENDELIJK 4. Dynamisch debat VRIENDELIJK 6. Hoe woorden een beeld kunnen veranderen VRIENDELIJK 7. Rekening houden met gevoelens

DE LEERLING VERWOORDT DE REGELS VAN 'PORTRETRECHT' EN 'AUTEURSRECHT' EN PAST DEZE TOE IN HET KADER VAN EEN CREATIEPROCES

1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een (eigen) creatieproces.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een (eigen) creatieproces.	De leerling verwoordt de regels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een (eigen) creatieproces en past dit toe.
	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet	SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet SLIM 3. Hoe zien anderen ons	
	STERK 4. Maar dat was ik niet		

Mediadoel: verweren

DE LEERLING BENOEMT DE BELANGRIJKSTE RISICO'S EN BEDREIGINGEN VAN HET GEBRUIK VAN DIGITALE MEDIA EN BESCHERMT ZICH HIERTEGEN			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
De leerling herkent risico's van het gebruik van digitale media via aangereikte voorbeelden uit de eigen leefwereld. De leerling herkent een aantal aangereikte vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling herkent risico's van het gebruik van digitale media via aangereikte voorbeelden uit de eigen leefwereld. De leerling herkent een aantal aangereikte vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling benoemt de belangrijkste risico's van het gebruik van media. De leerling gebruikt een beperkt aantal vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling benoemt de belangrijkste risico's van het gebruik van media. De leerling gebruikt diverse vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.
SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet			
ALERT 1. Bijt niet in de phishinghaak ALERT 2. Wie ben jij echt? ALERT 6. Is dat echt waar ALERT 7. Onbetrouwbare info opmerken ALERT 8. Wat als we een zoekmachine waren			
SLIM 6. Ganzenbord			
STERK 1. Hoe maak je een sterk paswoord			
STERK 1. Hoe maak je een sterk paswoord			
STERK 1. Hoe maak je een sterk paswoord STERK 4. Maar dat was ik niet			
MOEDIG 1. Wanneer hulp inroepen MOEDIG 2. Meld het ook online			
MOEDIG 1. Wanneer hulp inroepen MOEDIG 2. Meld het ook online MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel			
MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel			

Mediadoel: verweren

DE LEERLING VERKLAART HET BEGRIIP 'PRIVACY', VORMT ZIJN EIGEN VISIE HIEROVER EN PAST HET EIGEN MEDIAGEDRAG AAN OP BASIS VAN DEZE VISIE			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent het belang van privacy op basis van aangereikte voorbeelden uit de eigen leefwereld.	De leerling verwoordt wat privacy betekent op basis van aangereikte voorbeelden uit de eigen leefwereld	De leerling verklaart het begrip 'privacy' en vormt een eigen visie hierover op basis van aangereikte voorbeelden uit de leefwereld.
SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet			
STERK 2. Hou het voor jezelf			
DE LEERLING VERWOORDT WELKE DATA ONLINE WORDEN BIJGEHOUDEN, WELKE IMPACT DIT HEEFT EN HOE DIE DEZE KENNIS IN HET EIGEN VOORDEEL KAN GEBRUIKEN			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent aangereikte voorbeelden van online data uit de eigen leefwereld.	De leerling herkent aangereikte voorbeelden van online data uit de eigen leefwereld.	De leerling onderzoekt op basis van een aantal aangereikte voorbeelden waarom en op welke manier data online worden bijgehouden.
SLIM 2. Van wie is dit profiel eigenlijk SLIM 3. Hoe zien anderen ons			SLIM 6. Ganzenbord

Mediadoel: verweren

DE LEERLING BENOEMT DE EIGEN EN ANDERMANS ONLINE RECHTEN EN KOMT HIERVOOR OP			
1E GRAAD LAGER	2E GRAAD LAGER	3E GRAAD LAGER	1E GRAAD SECUNDAIR
	De leerling herkent een aantal online rechten via aangereikte voorbeelden.	De leerling herkent een aantal online rechten via aangereikte voorbeelden.	De leerling verwoordt diens online rechten en past deze toe op aangereikte voorbeelden.
SLIM 1. Wat deel je en wat deel je niet			
VRIENDELIJK 1. Van omstaander naar beschermer VRIENDELIJK 2. Keuzes van de beschermer VRIENDELIJK 4. Dynamisch debat			
	MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel	MOEDIG 1. Wanneer hulp oproepen MOEDIG 2. Meld het ook online MOEDIG 4. Vertrouwen op je gevoel MOEDIG 5. Ongepaste online inhoud	MOEDIG 1. Wanneer hulp oproepen MOEDIG 2. Meld het ook online

Denk goed na voor je iets deelt



Jezelf en je reputatie online beschermen

Lesoverzicht

Activiteit 1: **Wanneer je beter niets deelt**
Activiteit 2: **Van wie is dit profiel eigenlijk?**
Activiteit 3: **Hoe zien anderen ons?**
Activiteit 4: **Iets privé houden**
Activiteit 5: **Digitaal evenbeeld**
Activiteit 6: **Fluisterspel**
Activiteit 7: **Dat is niet wat ik bedoelde!**
Activiteit 8: **Ganzenbord: je profiel verwijderen op sociale media**
Activiteit 9: **Interland: Berg van voorzichtigheid**
Wees Cyber Slim

Inhoud

Leerkrachten en ouders begrijpen hoe onvoorzichtigheid iemands reputatie en privacy kan schaden en gevoelens kan kwetsen. Maar het kan moeilijker zijn om kinderen ervan te overtuigen dat schijnbaar onschuldige posts makkelijk verkeerd geïnterpreteerd kunnen worden. Ook in de toekomst. En door mensen van wie ze nooit gedacht hadden dat zij ze te zien zouden krijgen.

De onderstaande activiteiten gebruiken concrete voorbeelden en discussies die aanzetten tot nadenken. Zo willen we de leerlingen bijbrengen hoe ze een positieve onlinereputatie onderhouden door hun instellingen en publicaties zelf te beheren.

Doelstellingen

- ✓ Een positieve on- en offline reputatie **creëren en onderhouden**.
- ✓ Andermans grenzen en privacy **respecteren**, ook al zijn die anders dan de jouwe.
- ✓ **Begrijpen** wat de impact kan zijn van een verkeerd beheerde digitale voetafdruk.
- ✓ **Hulp** vragen aan een volwassene in lastige situaties.

Denk goed na voor je iets deelt

Woordenschat



Boodschap: elke vorm van communicatie naar een ontvanger. Dat kan een gesprek, brief, bericht, foto, sms, video, geluidsfragment, post, enz. zijn.

Context: Bijkomende informatie over de boodschap of wat ons helpt om de boodschap te begrijpen. De context kan de plaats en het tijdstip waar het bericht gepost werd omvatten, of van wie het afkomstig is.

Digitale voetafdruk (of digitale aanwezigheid): alles wat je over jou kunt vinden online. Dat betekent onder andere foto's, audio, likes en commentaren die je post op profielen van vrienden. Net zoals je voetstappen een afdruk achterlaten wanneer je stapt, laten ook je posts online sporen achter.

Instellingen: het deel binnen een digitaal product, app, website enz. waarin jij kunt bepalen en aanpassen wat je met wie deelt en hoe je account in elkaar zit – inclusief je privacyinstellingen.

Interpretatie: De manier waarop een persoon een boodschap verstaat, of de betekenis die eraan wordt gegeven door de ontvanger van de boodschap.

Onlineprivacy: een algemene term die meestal betrekking heeft op het vermogen om te controleren welke informatie je online deelt over jezelf en wie die informatie kan zien en delen.

Oversharing: te veel informatie delen online – meestal gaat het over te veel persoonlijke informatie delen of te veel over jezelf vertellen in een bepaalde situatie of een gesprek online.

Persoonlijke informatie: informatie over een specifieke persoon. Bijvoorbeeld je naam, straat, woonplaats, telefoonnummer, e-mailadres, enz. Denk goed na voor je dat soort informatie online deelt.

Reputatie: de ideeën, meningen, indrukken of overtuigingen die anderen over jou hebben. Iets waar je niet absoluut zeker over kunt zijn, maar waarvan je graag hebt dat het positief of goed is.

Stereotype: Een overdreven simplistisch, algemeen aangenomen beeld of idee over een persoon, groep of ding.

Voorstelling: Een foto, symbool of beschrijving die veel duidelijk maakt over (of een waarheid uitdrukt over) een ding, persoon of groep.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 1)

Wat deel je en wat deel je niet?

De leerlingen denken na over welke informatie ze beter wel of beter niet delen op het internet.

Doelstellingen



- ✓ Elkaars privacy **leren respecteren**.
- ✓ Opsommen van tips & tricks hoe ze hun eigen privacy en die van **anderen kunnen beschermen**.
- ✓ **Inschatten van risico's** wanneer je persoonlijke informatie deelt.

Even praten



Je digitale voetafdruk is wie jij online bent. Dat kan gaan over foto's, audio, video, teksten, likes en comments die je op profielen van vrienden post. Net zoals het belangrijk is om offline positief aanwezig te zijn (bv. op school), is het belangrijk om ook online positief te zijn. Op het internet sturen we berichtjes, delen we foto's en nemen we deel aan gesprekken op sociale netwerken – soms zonder erover na te denken wie er allemaal meekijkt. Een foto of bericht waarvan je vandaag denkt dat het grappig en onschuldig is, kan verkeerd geïnterpreteerd worden door mensen van wie je dacht dat ze het nooit zouden zien – vandaag of in een verre toekomst. Staat iets op het internet, dan is dat moeilijk ongedaan te maken.

Vergeet niet:

- zoals alles op het internet, is je digitale voetafdruk zichtbaar voor mensen die je nooit hebt ontmoet;
- zodra iets door of over jou online staat, is het misschien wel voor altijd. Vergelijk het met een viltstift: wat je hebt geschreven, kan je niet meer wissen. Ook al wilde je iets anders schrijven.

Net daarom is je privacy zo belangrijk. Je kan je privacy beschermen door alleen de dingen te delen waarvan je zeker bent dat je ze wilt delen – anders gezegd: door voorzichtig te zijn met wat je online post en deelt. Je moet ook weten wanneer je beter helemaal niets kan posten, niet reageert op iemands post, foto of comment, of iets deelt dat niet waar is. Je eigen privacy en die van anderen respecteren doe je door na te denken over wat oké is om te posten, wie je post kan zien, welk effect het kan hebben op jezelf en op anderen, en wanneer je best helemaal niets kan posten.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad met situatiekaarten 'Wat wel en wat niet delen'
- Blanco papiertjes

Aan de hand van verschillende situaties leren de leerlingen nadenken over welke informatie ze beter wel en beter niet delen.

1. Deel de klas op in kleinere groepjes van 3 of 4 personen.

Elke groep krijgt kaartjes met situaties. De kaartjes vind je terug in het werkblad. Kopieer het werkblad zo vaak als er groepjes zijn.

2. De leerlingen lezen de situaties en krijgen de opdracht om de kaartjes in 3 categorieën op te delen:

- Categorie 1: Deze informatie zou ik online delen met *iedereen*.
- Categorie 2: Deze informatie zou ik *helemaal niet* online delen.
- Categorie 3: Deze informatie zou ik online delen *met sommige mensen* (vrienden, ouders, familie, klasgenootjes) maar niet met iedereen.

3. Nadat alle groepen de kaartjes hebben verdeeld, worden de antwoorden overlopen.

Leg eerst de focus op categorie 1 en 2. Vraag de leerlingen waarom ze bepaalde dingen wel zouden delen en andere niet. Wat zijn hun argumenten? Gaan de groepjes akkoord met elkaar? Laat elk groepje aan het woord en oordeel niet. Misschien willen sommige groepen hun kaarten verleggen na het gesprek? Sluit deze fase af met een groepsgebesprek over wat je beter niet deelt. Gebruik hiervoor de tips onderaan.

4. Nadat alle groepjes hun antwoorden uit categorie 1 en 2 hebben overlopen, wordt de focus gelegd op categorie 3.

Elke groep krijgt nu een aantal blanco papiertjes (één papiertje voor elk kaartje in categorie 3). Voor elke kaart schrijven de leerlingen de personen op met wie ze deze situatie zouden willen delen en hoe ze dit zouden doen (via een privébericht, via een groepschat, via de functie "goede vrienden", via een Snap die terug verdwijnt enz.). Indien er groepjes zijn die niks hebben bij categorie 3, dan doen ze dezelfde oefening maar met de kaartjes van categorie 1.

5. Nadien worden alle antwoorden overlopen.

De activiteit wordt terug afgesloten met een gesprek waarin er dieper wordt ingegaan op het delen van informatie. De onderstaande tips kunnen opnieuw dienen als leidraad.

Lessen

Het is heel leuk om online dingen te posten. Toch moeten we stil staan bij de gevolgen hiervan. Verschillende situatie vragen een andere (privacy) aanpak. Denk goed na voor je iets deelt en sta stil bij de gevolgen.

Enkele goede praktijken:

- Sommige dingen die je nu leuk of grappig vindt, kunnen later misschien in jouw nadeel spelen. (een oude comment, een gekke foto van jou, een post over jouw slecht rapport).
- Een bericht verwijderen betekent niet dat het definitief weg is van het internet. Back-ups van het platform, screenshots, foto's van foto's... zijn zeker een risico.
- Als je iets deelt, denk dan goed na over de ontvangers van dit bericht. Mag iedereen dit zien of wil je het toch liever sturen naar een beperkte groep mensen?
- Er bestaan verschillende mogelijkheden om iets online te delen. Kies de manier en het platform dat het beste past bij de situatie.
- Sta stil bij de gevolgen die een post zou kunnen hebben. Deel ik extra informatie (waar ik eerst niet aan gedacht heb) die ik misschien niet wil delen, bijvoorbeeld in de details van een foto of via mijn dagelijkse looproute?
- Respecteer de privacy van andere mensen. Misschien willen zij niet dat bepaalde informatie met iedereen wordt gedeeld?
- Als je een foto wil delen waar andere personen op staan, vraag dan altijd toestemming aan die personen.
- Deel nooit persoonlijke informatie online! Een post over een wandeling die vertrekt vanaf jouw huis, in combinatie met een post over jouw vakantie volgende week, wordt misschien opgepikt door inbrekers!

Wat deel je en wat deel je niet?

Knip de kaartjes uit en verdeel ze in 3 categorieën :

- **Categorie 1: Deze informatie zou ik online delen met iedereen.**
- **Categorie 2: Deze informatie zou ik helemaal niet online delen.**
- **Categorie 3: Deze informatie zou ik online delen met specifieke mensen.**

Je bent op kamp met de jeugdbeweging en er wordt een foto genomen van jou terwijl je een waterspel speelt. Je staat in je zwemkledij. Deel je deze foto?

Voor carnaval op school verkleed jij en jouw vrienden je grappig. Er wordt een foto genomen van jullie groepje. Deel je deze foto?

Je hebt een goed rapport maar je hebt wel mindere cijfers voor wiskunde. Deel je jouw cijfers?

Je doet aan hardlopen en loopt regelmatig dezelfde route. Deze begint en eindigt bij jouw huis. Je draagt een smartwatch die de route opslaat. Op het einde ben je supertrots op het resultaat. Deel je de route van de smartwatch?

Je gaat voor een week op vakantie naar Italië. Joepie! Deel je dat je een weekje weg bent van huis?

Een vriendin heeft een accident gehad tijdens de sportles. Ai!! Deel je dit?

Je speelt een potje voetbal met je vrienden. Terwijl zij spelen neem je een filmpje van hen. Deel je dit filmpje?

Je hebt ruzie met je ouders. Je bent zo kwaad op hen en weet niet meer wat te doen. Deel je dit?

Je bent Fortnite aan het spelen terwijl je eigenlijk je huiswerk zou moeten maken. Deel je dit?

Je hebt een roddel gehoord over iemand uit jouw school, maar weet niet of het waar is. Jij vindt het wel grappig. Zou je dit verhaal delen?

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 2)

Van wie is dit profiel eigenlijk?

De leerlingen bestuderen een verzameling van persoonlijke informatie over een fictief personage met de bedoeling dingen over die persoon te weten te komen.

Doelstellingen



- ✓ **Weten** op welke manieren informatie over mensen online gevonden kan worden.
- ✓ **Nadenken** over hoe mensen beoordeeld worden wanneer ze zaken online posten.
- ✓ **Bepalen** hoe accuraat informatie is en het verschil kennen tussen veronderstelling, mening en feit.

Even praten



Hoe weten we wat we (denken dat we) weten?

Op het internet vind je een heleboel persoonlijke informatie. Door sommige informatie gaan we dingen denken over mensen of maken we veronderstellingen die uiteindelijk niet waar blijken. Op deze vragen gaan we verder in:

- Wat leren we over iemand op basis van zijn persoonlijke informatie?
- Wat kunnen we afleiden uit persoonlijke informatie, ook al zijn we niet zeker?
- Weten we eigenlijk hoe deze informatie werd verzameld? Hoe kunnen we de bron van die informatie achterhalen?

Activiteit



Wat heb je nodig?

Een verzameling onlineactiviteiten van fictieve of echte personen.

Je kunt het werkblad 'Van wie is dit profiel eigenlijk?' uitdelen of, als klas- of huistaak, voorbeelden verzamelen door de volgende ideeën te gebruiken:

- Openbare sociale media-accounts van familie of bekende mensen, indien geschikt voor de leeftijd
- Geprinte historieklogs van browsers
- Notebooks of apparaten voor een korte schrijfpdracht

1. Bestudeer de persoon

Als je besluit om met de gegevens van het werkblad aan de slag te gaan, dan krijgt iedereen een exemplaar om te lezen. Werk je met de gegevens die de hele klas bij elkaar gesprokkeld heeft, kies dan drie leerlingen uit, lijst hun informatie op zoals op het werkblad en zorg ervoor dat iedereen zijn eigen exemplaar krijgt en dat ook leest.

2. Zet een beschrijving op papier

Verdeel de klas in groepjes. Elk groepje krijgt één personage. De groepen beschrijven hun personage op basis van de informatie die ze voor zich hebben en beantwoorden de vraag: 'Wie denk je dat deze persoon is?'

3. Onthul de waarheid

Oké, dit is de waarheid over onze personages (begin pas voor te lezen wanneer elke groep klaar is met zijn beschrijving):

- **Nina** is een laatstejaars. Volgend jaar gaat ze naar de unief en hoopt ze een diploma scheikundig ingenieur te behalen om later een eigen bedrijf te starten. Ze houdt het meest van: familie, vrijwilligerswerk, popcultuur en mode.

- **Lea** speelt in het volleybalteam van de middelbare school. Ze is 15 en woont in Gent. Ze heeft een zusje van 8. Ze houdt het meest van: volleybal, kunst studeren, gitaar spelen en optrekken met haar vrienden.
- **Ahmed** is 14. Hij is pas lid van het voetbalteam en heeft twee katten. Hij is erg goed in tekenen en bouwt graag robots in het weekend. Hij houdt het meest van: technologie, zijn voetbalteam, dieren en dierenrechten.

4. Praat erover

Welke vermoedens waren correct en welke niet? Waarom of waarom niet? Wat heb je geleerd van deze activiteit?

5. Uitbreiding

Als extra activiteit kan je de leerlingen hun eigen naam laten opzoeken op het internet. Geef hen de opdracht om een internetbrowser te openen en hun eigen naam in te typen. Welke informatie over zichzelf komen ze tegen? Hadden ze dit verwacht? Waren ze op de hoogte dat deze informatie online te vinden was? Zo niet, dan is dit een goed moment om hen te laten nadenken over hun digitale voetafdruk! Herhaal eventueel dezelfde opdracht met de naam van vrienden, ouders en familie.

Lessen

Als je iemands posts, commentaren en foto's ziet, dan maak je over die personen veronderstellingen die niet altijd juist zijn. Vooral wanneer je die personen niet kent. Wat we online zien, is dan ook maar een stukje van wie ze zijn en waar ze om geven. Het kan ook gaan om iemand die zich zo voordoet of om iets dat ze enkel voelen op het moment dat ze het posten. Je kunt nooit echt weten wie ze zijn en wat ze echt voelen tot je ze in het echt leert kennen – en zelfs dat vraagt tijd!

Van wie is dit profiel eigenlijk?

Lees hieronder alle gegevens over de onlineactiviteit van de betrokken persoon. Schrijf op basis van wat je leest een korte beschrijving over hoe je denkt dat deze persoon is: waar houdt hij/zij (niet) van en waar geeft hij/zij het meest om?

Nina

Foto's van de dans! Jullie zien er allemaal cool uit!



Wondermiddeltjes tegen pukkels

Mijn kleine broer Alex is ZOON vervelend. Komt van een andere planeet.



Snelheidsboete



Congres Jonge Designers in UGent

EINDELIJK DE NIEUWE SPY WARS FILM. Omg die-hard fan!

Lea

Wedstrijd gewonnen! Nog één wedstrijd vóór de competitie. Moet nog aan passing werken.

Ik haat schoofuiven. #gaatniet

Museum voor Natuurwetenschappen, Brussel



10 tekenen dat je ouders je leven om zeep helpen.

Zaterdag vissen met mijn pa in domein Blauwmolen! Wordt geweldig.



Zwangere Guy in Concert, Vooruit Gent

Ahmed



Ellis Burger restaurant

Winnende doelpunt gemist. Damn. Goede poging.



25 foto's van puppy's.



Schoofuif Atheneum Leuven

Check de website van mijn vriend! Ik heb een deel van de code geschreven.

Nieuwe hoogste score!! Yessss. Ik speel graag gem jam!!

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 3)

Hoe zien anderen ons?

Leerlingen ontdekken hoe verschillende groepen mensen – ouders, werkgevers, vrienden, de politie – het personage uit de vorige activiteit zouden bekijken.

Doelstellingen



- ✓ **Snappen** hoe anderen dingen bekijken wanneer we beslissen om al dan niet informatie te delen online.
- ✓ **Denken** aan de gevolgen van het bekendmaken van persoonlijke informatie: wat je deelt, wordt een stuk van je reputatie en dat kan onherroepelijk zijn.
- ✓ Een doel **ontwikkelen** om proactief een positieve aanwezigheid te creëren op het internet.

Even praten



Een nieuw standpunt

De informatie van je digitale voetafdruk kan mensen meer over jou vertellen dan je eigenlijk wil onthullen – en dat kan grote gevolgen hebben.

Laten we nog eens kijken naar het profiel vanuit het standpunt van onze personages.

- Denk je dat ze willen dat mensen die persoonlijke info te weten komen?
- Waarom of waarom niet?
- Van welk type mensen willen ze (niet) dat ze het zien?
- Hoe zou deze informatie gezien worden door andere mensen?
- Hoe zou deze informatie door andere mensen gebruikt kunnen worden?

Verschillende situaties vragen om verschillende privacyniveaus.

Nadenken over hoe mensen jouw posts zouden bekijken, is belangrijk om goede gewoonten aan te leren voor je onlineprivacy.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- een exemplaar voor elke leerling van de fictieve profielen van Activiteit 2

1. Neem een nieuw standpunt in

We splitsen ons nu op in groepjes en elk groepje denkt na over een personage vanuit het standpunt van een van deze mensen:

- ouder
- coach
- werkgever
- jezelf over 10 jaar
- vriend
- politie
- reclamemaker

Wat is belangrijk voor jou als ouder, werkgever, coach, vriend, enz.?

Tot welke conclusies zou jij komen over het personage? Hoe zou jij die informatie gebruiken? Doorstreep de informatie waarvan je denkt dat ons personage ze niet wil tonen.

2. Presenteer de conclusies

Elke groep presenteert zijn resultaten en legt zijn privacykeuzes uit. Als dat geschikt is voor jouw klas, kan dit een gelegenheid zijn voor een rollenspel.

3. Klasgesprek

Wat zijn de belangrijkste lessen uit deze groepsactiviteit? Vertelt de informatie die we bekeken hebben misschien een onvolledig verhaal? Wat kunnen volgens jou de gevolgen zijn als iemand een negatieve mening heeft over jou op basis van wat hij of zij online vindt?

Lessen

Verschillende mensen kunnen dezelfde informatie te zien krijgen en er verschillende conclusies uit trekken. Ga er niet van uit dat mensen jou online zien zoals jij denkt dat ze jou zien.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 4)

Digitaal evenbeeld

De leerlingen ontwikkelen een avatar en denken na over hoe ze zichzelf kunnen voorstellen terwijl ze zich amuseren.

Doelstellingen



- ✓ **Kennismaken** met het begrip van de digitale identiteit.
- ✓ **Begrijpen** waarom verschillende scenario's om verschillende privacy-niveaus vragen.

Even praten



Wat is een digitale identiteit?

Een digitale identiteit is een identiteit die we online aannemen. Deze identiteit kan dezelfde zijn online als offline. Hierbij is onze online identiteit als het ware een verlengstuk van onze persoonlijkheid, interesses en eigenschappen in de offline wereld. Onze online identiteit is dan een weergave van onszelf op het internet. We kunnen er echter ook voor kiezen om een digitale identiteit te maken die niks te maken heeft met onze identiteit in de offline wereld. Hierbij hebben we de vrijheid om te experimenteren met andere kenmerken. Een avatar is hier een voorbeeld van.

Stel de volgende vraag aan de kinderen :

Als wie/wat verkleed je je graag?

De antwoorden laten je toe om de volgende vraag te stellen en het principe van avatars uit te leggen:

Waarom verkleed je je graag?

1. Om eruit te zien als een bepaald persoon en het imago dat hij/zij vertegenwoordigt.
Bijvoorbeeld: een held, omdat hij sterk is, of omdat hij gerechtigheid wil, of omdat hij voor een bepaald doel opkomt enz.
2. Om jouw identiteit te veranderen.
Bijvoorbeeld: een monster.
3. Om jezelf te veranderen in iets of iemand die geliefd is.
Bijvoorbeeld: een kat of een personage uit een tekenfilm.

Een **avatar** is een virtueel beeld van iets of iemand online, zoals in videogames. Het laat toe dat we onszelf voordoen als iemand naar wie we opkijken, en dat onze identiteit nieuwe kenmerken kan aannemen (zoals haarkleur, sproeten, stijl enz.).

Illustreer je punt met voorbeelden van afbeeldingen op het internet.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Een tablet of computer per leerling

Onlineworkshop – Creëer je avatar

Stel de leerlingen verschillende mogelijkheden voor om een eigen avatar te maken. Ze kunnen uit deze lijst kiezen (er bestaan nog veel andere mogelijkheden!):

<https://svgavatars.com/>

Om een avatar te ontwerpen die op ons lijkt.

www.faceyourmanga.com

Om een avatar te ontwerpen die voor manga's kan worden gebruikt.

<https://getavataaars.com/>

Om snel een avatar te maken. Je kan bepaalde opties personaliseren, zoals haarkleur, huidskleur, gezichtsbehaaring, kledij, accessoires, ...

<https://nl.gravatar.com>

Via Gravatar kun je je zelfgemaakte avatar verwerken in je onlineaccounts (fora, blogs, sociale media enz.).

Wie ben ik? Elke leerling zal om de beurt een avatar voorstellen en de rest van de klas zal moeten raden wie het is. Het is ook mogelijk om ze allemaal tegelijkertijd te tonen zodat de leerlingen de naam bij de juiste avatar kunnen plaatsen.

Nadien zullen de leerlingen een woordje uitleg geven over hoe ze zichzelf voorgesteld hebben en over de gekozen kenmerken. Op die manier wordt er nagedacht over de verschillende manieren die er bestaan om zichzelf voor te stellen.

Conclusie

We bepalen zelf wie we online zijn door een digitale identiteit te maken en ze vorm te geven.

Controleren wie je online bent, zorgt ervoor dat je beter beschermd bent.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 5)

Dat is niet wat ik bedoelde!

Met behulp van emoji's maakt elke leerling een t-shirt die hem of haar voorstelt. Zo leren ze dat verschillende mensen één en dezelfde boodschap op een andere manier kunnen interpreteren

Context voor leerkrachten

Wanneer we een t-shirt dragen met een bedrijfslogo, een sportteam, school, muzikant, politicus, enz., zijn we als het ware een wandelend reclamebord. Een t-shirt is zowel een vorm van media als een communicatiemiddel.

Doelstellingen

- ✓ **Ontdek** het belang van de vraag: Hoe zouden anderen de boodschap anders kunnen opvatten dan ik?
- ✓ **Wees je bewust van** de visuele signalen die mensen gebruiken om te communiceren.
- ✓ **Besef** dat iets online delen "media maken" is.
- ✓ **Leer** wat «context» en «voorstelling» betekenen.

Even praten

Heb je al wel eens meegemaakt dat iets wat je online hebt gezegd, geschreven of gepost, verkeerd begrepen werd?

Kreeg je boze of verdrietige reacties, waardoor je moest uitleggen dat je niet bedoelde wat anderen dachten dat je bedoelde?

Wanneer we communiceren weten wij weliswaar wat we bedoelen, maar de mensen met wie we communiceren begrijpen het niet altijd, vooral als deze mensen zich in een andere ruimte bevinden dan wijzelf. Iedereen heeft zijn eigen rugzakje aan ervaringen, wat ervoor zorgt dat we woorden en beelden elk op een andere manier interpreteren.

Om de verwarring nog groter te maken, communiceren we vaak meerdere boodschappen tegelijk zonder ons daarvan bewust te zijn. We tonen mensen wie we zijn, en beoordelen wie zij zijn, met behulp van aanwijzingen zoals onze kleding, ons kapsel en zelfs de manier waarop we wandelen of gebaren maken. Dit wordt «voorstelling» genoemd: met behulp van foto's, symbolen, stijl of woorden ga je iets uitdrukken over een onderwerp, persoon of groep.

Hier volgt een voorbeeld: Als je online een foto ziet van iemand die een voetbalshirt draagt met de kleuren van een bepaald team, dan denk je wellicht dat die persoon fan is van dat team. Dat komt omdat de meeste mensen het voetbalteam en de kleuren van dat team herkennen, zelfs al zijn ze geen grote voetbalfans. We kennen dit als een «sportcode». Denk maar aan De Rode Duivels bijvoorbeeld.

Wat als je iemand in de metro zag wandelen met twee rode hoorntjes op zijn hoofd? In België zou de nationale voetbalploeg (De Rode Duivels) niet verbaasd zijn om een fan met duivelshoorntjes de metro te zien nemen om naar een van hun wedstrijden te gaan kijken. Die duivelshoorntjes zijn een “sportcode” waarmee je toont dat je fan bent van De Rode Duivels. Maar wat zou iemand uit Frankrijk, Polen of Argentinië daarvan denken?

Zonder de “sportcode” van De Rode Duivels te kennen, zou je kunnen denken dat de hoorntjes deel uitmaken van een carnavalskostuum, of gewoon heel vreemd zijn. Je zou zelfs een opmerking kunnen maken om te tonen hoe vreemd je het vindt, maar dat zou de voetbalfan kwaad kunnen maken. Als je het vanuit hun standpunt bekijkt, zouden zij jouw opmerking ongeleefd vinden en een gemene opmerking naar jou terug maken. Dan ben jij weer beledigd, en alles zou eindigen met een hoop negatieve opmerkingen en gekrenkte gevoelens.

Hoe kunnen we ervoor zorgen dat andere mensen begrijpen wat we bedoelen als we online dingen posten?

We kunnen onszelf bijvoorbeeld beschouwen als mediamakers en niet louter als boodschappers of spelers. Elke keer we een online profiel aanmaken, sms'en, reageren in game-chat of een foto delen, creëren we media. Zoals alle goede mediamakers willen we nadenken over de media die we creëren en delen door even te pauzeren voordat we berichten plaatsen en ons af te vragen: “Hoe zou iemand anders mijn boodschap kunnen interpreteren?”.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Een reeks emoji's (zelf te kiezen of te downloaden via <https://bibzondergrenzen.be/voor-leerkrachten>)
- Het werkblad met een afbeelding van een blanco t-shirt op papier (één kopie per leerling)
- Kleurstiften, kleurpotloden en/of waskrijt om te tekenen
- Plakband, of duimspijkers (of een manier om de tekeningen tentoon te stellen)

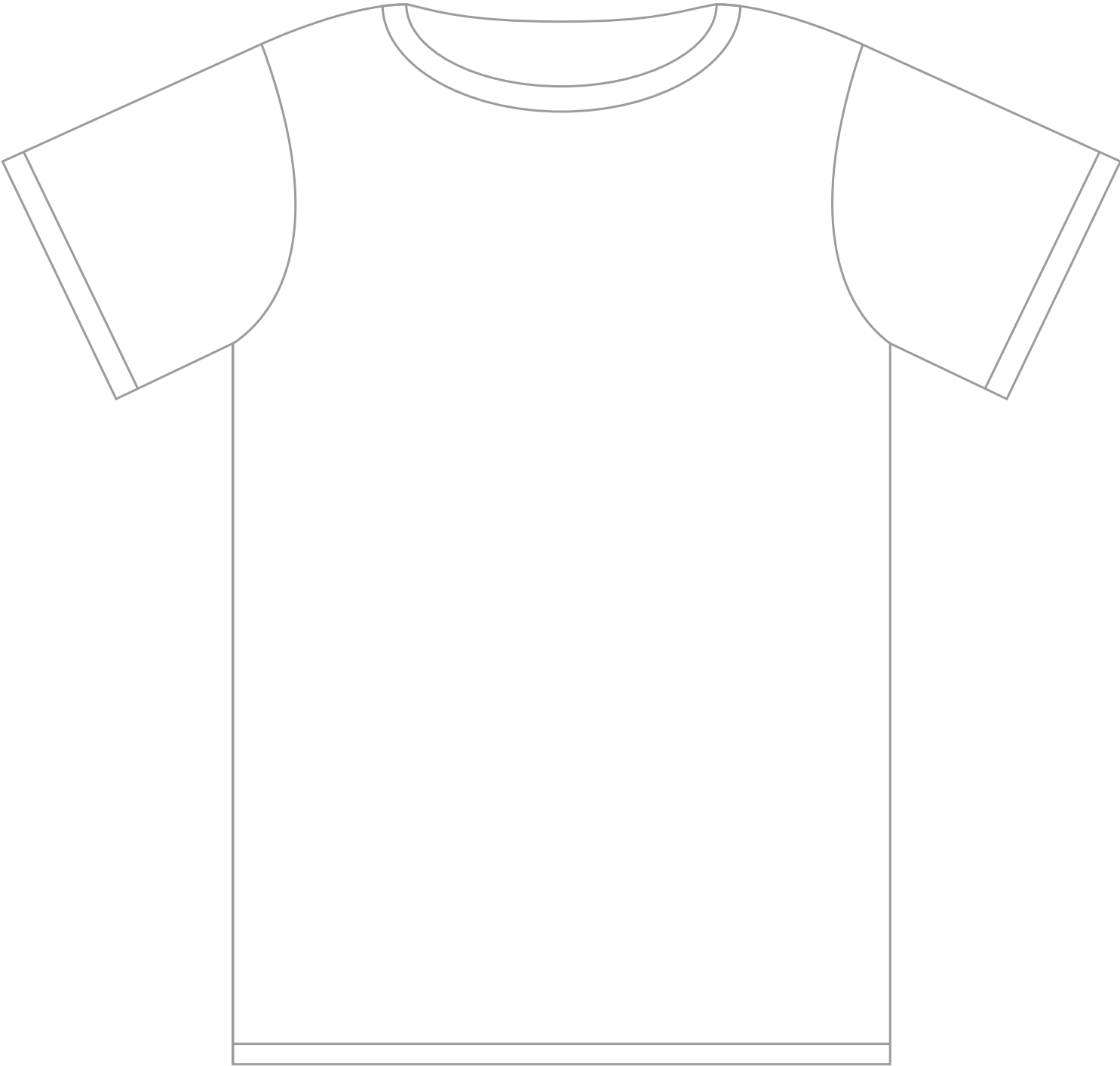
1. Om te leren hoe we betere mediamakers kunnen worden, gaan we de t-shirts decoreren. Teken op het blanco t-shirt emoji's die jezelf het best beschrijven. Je kunt één, twee of drie emoji's gebruiken, maar niet meer. Je kunt de emoji's kopiëren of je eigen emoji's bedenken.
2. Probeer per twee te raden wat de emoji's op de t-shirts van de anderen over hen zeggen. Zijn je veronderstellingen juist of moet je aan elkaar uitleggen wat je emoji's betekenen?
3. Hang de “t-shirts” aan de muur, zodat iedereen de t-shirts van de anderen kan bekijken. Kan jij alle t-shirts matchen met de maker ervan?
4. Bespreek in klasverband:
 - Waardoor was het moeilijk of makkelijk om het juiste t-shirt aan de juiste klasgenoot te koppelen?

- Wat is je opgevallen aan de symbolen op de t-shirts die makkelijk te koppelen waren? Werden sommige emoji's door meerdere mensen gebruikt? Werden sommige door slechts één persoon gebruikt? Was iedereen het eens over de betekenis van elke emoji? Hoe kan de context de betekenis van een emoji veranderen?
- Denk aan de emoji met twee vingers. Hoe weet je of dit vrede, een overwinning of het nummer 2 betekent? Hoe zit het met de vuuremoji? Betekent dat gevaar of een noodsituatie? Erg opgewonden of ongeduldig zijn (in vuur en vlam staan of op iets gebrand zijn)? Verandert de betekenis afhankelijk van de plaats waar de emoji wordt gebruikt (een grijnzende emoji bij je huiswerk kan betekenen dat je leraar van mening is dat je goed werk hebt geleverd, maar in een berichtje van een vriend zou het kunnen betekenen dat ze blij zijn of een grapje maken)?

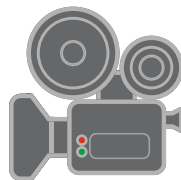
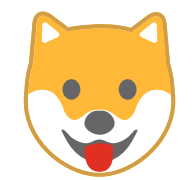
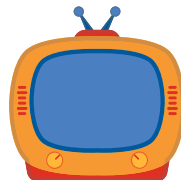
Lessen

Als mediamakers is het een goed idee om, voor we berichten of foto's online publiceren, even te na te denken en ons af te vragen: "Hoe zou iemand anders dit kunnen interpreteren? Weet ik zeker dat ze zullen begrijpen wat ik bedoel?". Bovendien moeten we ons hetzelfde afvragen voordat we commentaar geven aan anderen: "Weet ik zeker dat ik goed heb begrepen wat ze bedoelen? Hoe kan ik dat inschatten?"

Blanco T-shirt



Overzicht emoji's



Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 6)

Ganzenbord: je profiel verwijderen op sociale media

Een deelnemer wil zijn profiel verwijderen van een sociaal medium. Het blijkt een parcours vol hindernissen en valkuilen te zijn. De andere deelnemers proberen hem of haar te overtuigen om het niet te doen, en gebruiken daarbij de argumenten van Facebook of andere sociale media.

Doelstellingen



Begrijpen hoe Facebook, of een ander sociaal netwerk, probeert te verhinderen dat gebruikers hun profiel verwijderen.

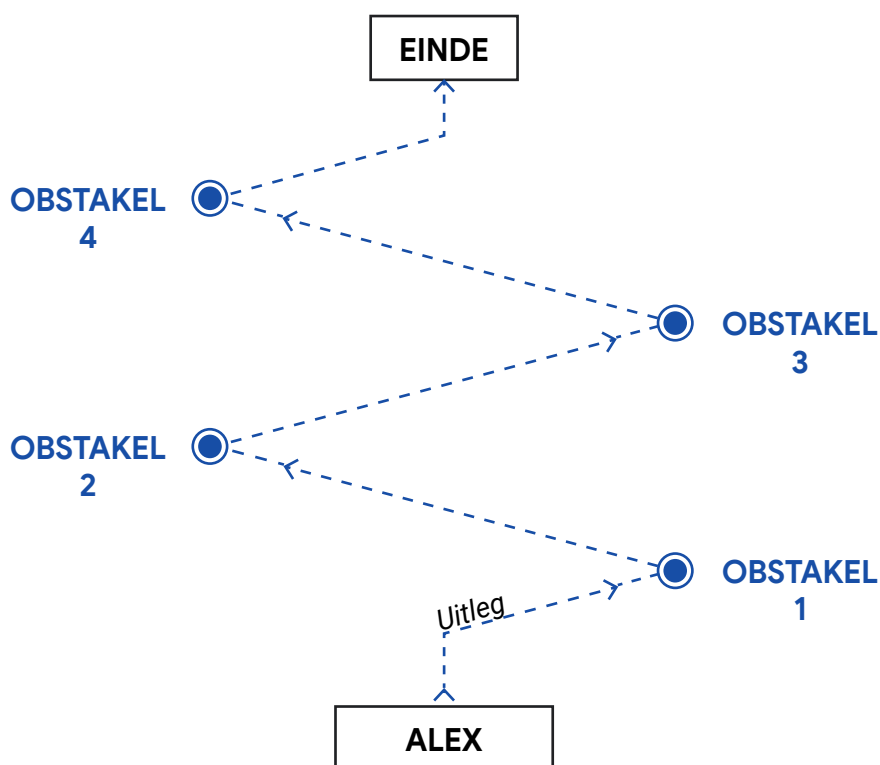
Activiteit



Vooraf

Wanneer we ons profiel willen deactiveren of wissen, dan doen we dat vooral omdat we bezorgd zijn over wat er met onze gegevens gebeurt. Print en knip de rollenkaartjes, samen met de beschrijving van elk personage. Voor het spel heb je 5 spelers nodig. Als er meer deelnemers zijn, kan je hen in groepjes van twee of drie plaatsen. Je zou ook meerdere groepjes kunnen maken.

Met een touwtje of een draadje wol teken je het parcours uit dat de spelers zullen volgen. Het parcours ziet eruit als volgt:



Inleiding

Leg aan de deelnemers uit dat het niet zo makkelijk is om je profiel van een sociale netwerksite te verwijderen. Er zijn namelijk veel valkuilen! Je vraagt hen niet om hun profiel echt te verwijderen, maar om te doen alsof, in de vorm van een spel. Elke deelnemer krijgt hierbij een rol, die wordt beschreven op een kaartje. Jij begeleidt het spel. De speler die zijn account zal verwijderen, krijgt de naam Alex.

Alex volgt de weg die je met het touwtje of de draad hebt uitgestippeld. Bij elke etappe (of elk obstakel) probeert een andere deelnemer Alex te overtuigen om van gedachte te veranderen. Leg uit dat de obstakels ook in het echte leven bestaan, ook al is dit maar een spel. De vragen en suggesties van de andere deelnemers zijn exact dezelfde vragen en suggesties die je krijgt wanneer je je account probeert te verwijderen op sociale media.

Vooraleer je begint, trekt elke deelnemer een kaartje met zijn of haar rol. De rollen zijn: Alex, obstakel 1, obstakel 2, obstakel 3 en obstakel 4. Elke deelnemer neemt kennis van het profiel van Alex. Deze informatie zal van pas komen wanneer je hem/haar probeert te overtuigen.

Rollenkaartjes

Het profiel van Alex:

ALEX

- 14 jaar
- Liket gewoonlijk de publicaties van vrienden, en schrijft of deelt zelf posts over zaken die hem/haar zijn opgevallen. De meest recente post van Alex op dit moment: een artikel over de laatste ontdekkingsreis van Mike Horn!
- Post veel vakantiefoto's. Alex is zopas begonnen met fotografie, en deelt regelmatig enkele goeie beelden.
- Volgt zijn/haar favoriete muziekgroepen en een paar bekende personen op Facebook.
- Gebruikt WhatsApp en Messenger om te communiceren met vrienden.
- Alex heeft ook een account op Instagram en Snapchat.
- 137 vrienden, waaronder:
 - beste vriendin Camille (Camille is de kapitein van de plaatselijke voetbalploeg en hoopt voor de tweede keer het kampioenschap te winnen)
 - Neef Melvin (Alex en Melvin speelden vroeger altijd samen, maar wonen nu ver uit elkaar)
 - Sandra, een meisje uit de pianoles (Ze zien elkaar maar één keer per week)
 - Sam (op wie Alex een oogje heeft, maar dat is voorlopig nog een geheim)
- Ingeschreven op Deezer via het Facebook-account.

In het cursief staat wat je moet zeggen om het discours van Facebook te volgen.

(Pas het gerust een beetje aan aan je eigen stijl!)

Alex staat aan het begin van het parcours.

Voor het eerste obstakel zegt Alex:

'Ik verwijder mijn Facebook-account!'

1. Het eerste obstakel – een deelnemer

OBSTAKEL 1

Jouw rol is Alex ervan te overtuigen om toch op Facebook te blijven. Maak duidelijk dat je zonder account geen contact kan houden met je Facebook-vrienden.

Gebruik de informatie uit het profiel van Alex om je argumenten op te bouwen. Bijvoorbeeld:

- Je zal geen nieuws meer hebben van X
- Hoe zal je weten hoe het gaat met Y in de voetbal?

Het is echt jammer ... Zonder account zal Alex geen updates meer krijgen van vrienden ...

Vraag aan Alex of hij/zij zich niet schuldig voelt.

Denkt Alex contact te kunnen houden met vrienden, zonder sociale media?

Vraag aan Alex om toch te overwegen op Facebook te blijven.

Daarna mag Alex verder naar het tweede obstakel.

2. Het tweede obstakel – een andere deelnemer

OBSTAKEL 2

Jouw rol is Alex ervan te overtuigen om toch op Facebook te blijven.

Wanneer we ons profiel verwijderen, dan worden ook onze naam en foto's verwijderd die we in het verleden gedeeld hebben. Vergeet niet om Alex hieraan te herinneren.

Je weet dat Alex met fotografie bezig is. Dit kan een argument zijn om hem/haar op Facebook te houden. Aarzel niet om een aantal elementen uit het profiel van Alex te gebruiken, en daar een argumentatie rond te breien. Laat je verbeelding en je overtuigingskracht de vrije loop!

Herinner de deelnemers eraan dat het profiel van Alex slechts een basis is. Ze mogen zelf een verhaal of details verzinnen, uitgaande van dit profiel.

Hoe voelt Alex zich? Zijn er eventueel andere manieren om zijn/haar foto's te tonen. Daarna mag Alex verder gaan.

3. Het derde obstakel - een andere deelnemer

OBSTAKEL 3

Vraag aan Alex om zich te verantwoorden. Waarom is het überhaupt nodig om te vertrekken van op Facebook?

Vraag eerst om te preciseren wat de reden is. Je geeft Alex de volgende opties:

- Het is tijdelijk. Ik kom later terug
- Ik spendeer te veel tijd op Facebook
- Ik ontvang te veel mails en uitnodigingen van Facebook
- Ik weet niet hoe ik Facebook moet gebruiken
- Ik heb nog een tweede profiel op Facebook
- Mijn profiel is gehackt geweest
- Ik voel me niet veilig op Facebook
- Ik vind Facebook niet nuttig
- Ik heb mijn twijfels bij de privacyinstellingen van Facebook
- Andere: ...

Vraag Alex om zich te verantwoorden in één of twee zinnen. Gebruik de informatie die je hebt over Alex, om hem/haar te overtuigen.

Op dit moment leg je aan Alex uit dat zijn/haar profiel niet is verwijderd, maar enkel 'gedeactiveerd'.

Moest Alex zich toch opnieuw willen aanmelden, dan heeft hij/zij onmiddellijk terug toegang tot zijn/haar profiel.

Het is niet zo simpel om je profiel definitief te verwijderen.

Meer zelfs: in de instellingen van je profiel zelf vind je nergens terug hoe het moet.

Je moet zelf moeite doen en op zoek gaan op internet, vooraleer je op de juiste pagina terecht komt.

Als je wil, kan je de nodige pagina tonen aan de deelnemers:

https://www.facebook.com/help/delete_account

Je profiel zal pas na 30 dagen verwijderd worden.

Als je je binnen die 30 dagen terug aanmeldt, wordt het proces geannuleerd.

Als je je account wél laat verwijderen, dan betekent dit nog steeds niet dat al je foto's, publicaties, posts ... verdwenen zijn.

Volgens Facebook duurt het 90 dagen vooraleer al je gegevens (ook je persoonsgegevens) definitief verwijderd zijn.

Maar dit is nog niet alles... Er wachten jullie nog meer obstakels.

4. Het vierde obstakel – een andere deelnemer

Leg uit dat weggaan bij Facebook prima is. Maar als je dit doet om te verhinderen dat Facebook persoonsgegevens behoudt, dan zal je consequent moeten zijn tot het einde. Het is belangrijk om te beseffen dat Facebook zich soms meer in ons leven mengt dan we denken.

OBSTAKEL 4

Alex wil zijn profiel op Facebook verwijderen. Maak duidelijk dat hij/zij ook andere accounts zal moeten afsluiten om volledig onafhankelijk te zijn van sociale media. Is Alex hier wel klaar voor? Vraag of hij/zij Messenger, Whatsapp of Instagram gebruikt. Deze sociale media zijn namelijk gebonden aan Facebook. Probeer Alex ervan te overtuigen dat het toch handig is om een aantal accounts te behouden.

Vraag vervolgens of Alex nog andere accounts heeft die zijn geconnecteerd aan Facebook. Veel mensen connecteren zich bijvoorbeeld op Spotify via hun Facebookprofiel. Wanneer je Facebook verwijdert, verlies je ook de toegang tot Spotify en tot al je leuke playlists. Is dit ook het geval voor Alex?

Het spel is voorbij! Ga met de deelnemers in een cirkel zitten en bespreek de verschillende obstakels. Wisten de deelnemers dat zoveel informatie en andere accounts geconnecteerd zijn met Facebook?

Een stapje verder

Om nog een stapje verder te gaan, kan je vragen aan de deelnemers die dat willen om zich te connecteren op hun Facebook-account, en hun gegevens te downloaden: Instellingen > Je Facebook-gegevens > Je gegevens downloaden. Dit kan de deelnemers bewust maken van de hoeveelheid informatie die Facebook over ons opslaat.

Denk goed na voor je iets deelt (activiteit 7)

Interland: Berg van voorzichtigheid

Het bergachtige stadscentrum van Interland is een plaats waar iedereen andere mensen ontmoet. Maar je moet heel goed opletten wat je deelt en met wie. Informatie verplaatst zich met de snelheid van het licht en er zit een oversharer onder de internauten die je kent.

Open een webbrowser en surf naar www.cybersimpel.be/nl/interland.

Gespreks- onderwerpen



Laat je leerlingen 'Berg van voorzichtigheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

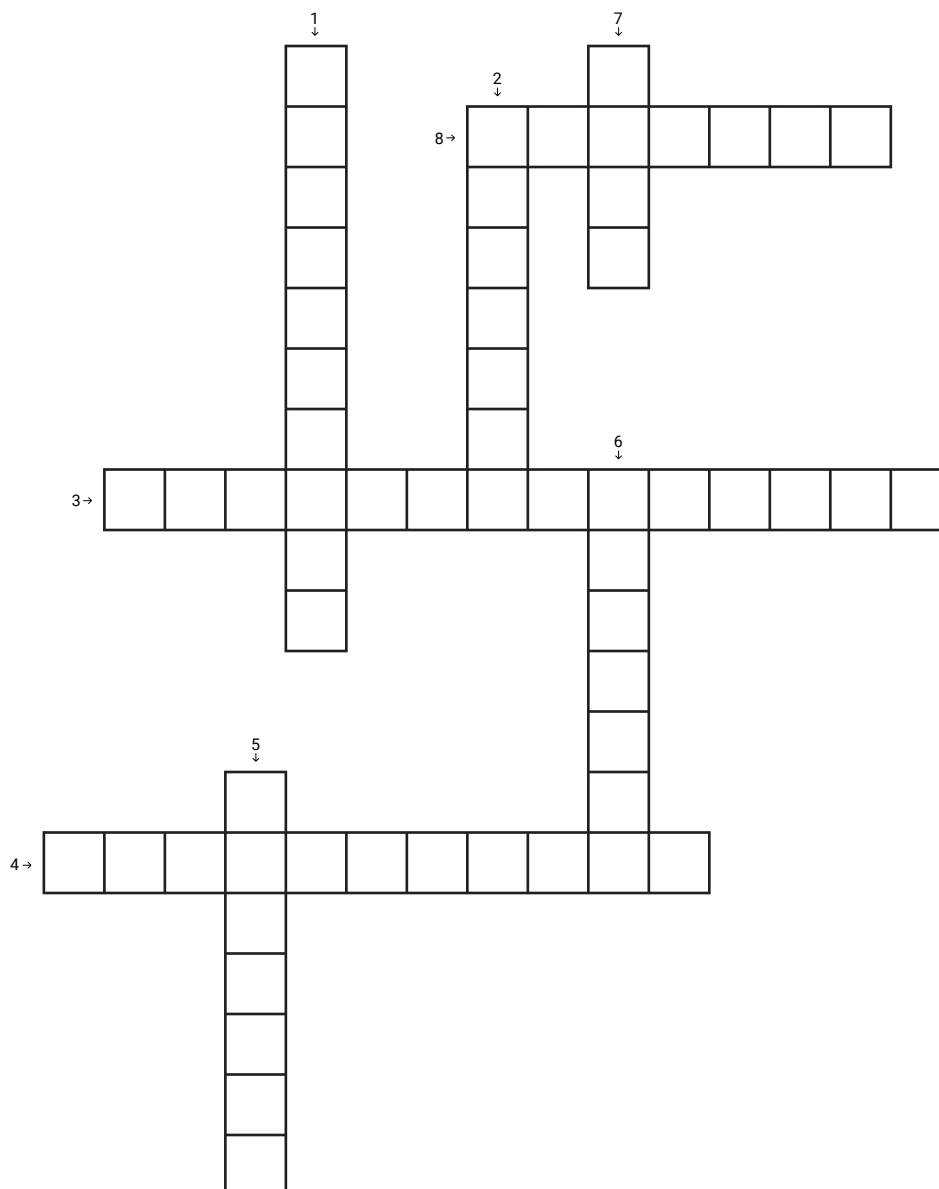
- Welke van alle posts die je gedeeld hebt in het spelletje zou je in het echte leven het meest delen? Waarom?
- Beschrijf een moment waarop je per ongeluk iets gedeeld hebt dat je beter niet had gedeeld.
- Waarom wordt het personage in Berg van voorzichtigheid een oversharer genoemd, denk je?
- Beschrijf het karakter van de oversharer en hoe zijn acties het spel beïnvloeden.
- Veranderde het spel Berg van voorzichtigheid de manier waarop je in de toekomst zal nadenken over het delen van informatie?
- Noem één ding dat je anders zal doen nadat je de lessen hebt gevolgd en het spel hebt gespeeld.
- Geef één voorbeeld van een mogelijk negatief gevolg wanneer je iets deelt met het publiek in plaats van enkel met je vrienden.
- Welke stappen kun je ondernemen als je per ongeluk iets persoonlijks hebt gedeeld? Wat als iemand per ongeluk iets persoonlijks met jou deelt?

Wees Cyber Slim

JIJ BENT VERANTWOORDELIJK VOOR JOUW 'CYBERREPUTATIE'

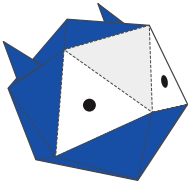
Het is jouw beurt om de nodige voorzorgsmaatregelen te nemen die nodig zijn om veilig om te gaan met de sociale netwerken die je vaak gebruikt. **Vind de woorden aan de hand van de definities hieronder.**

Elk woord komt overeen met een nummer. Vind de antwoorden terug op <https://bibzondergrenzen.be/voor-leerkrachten>.

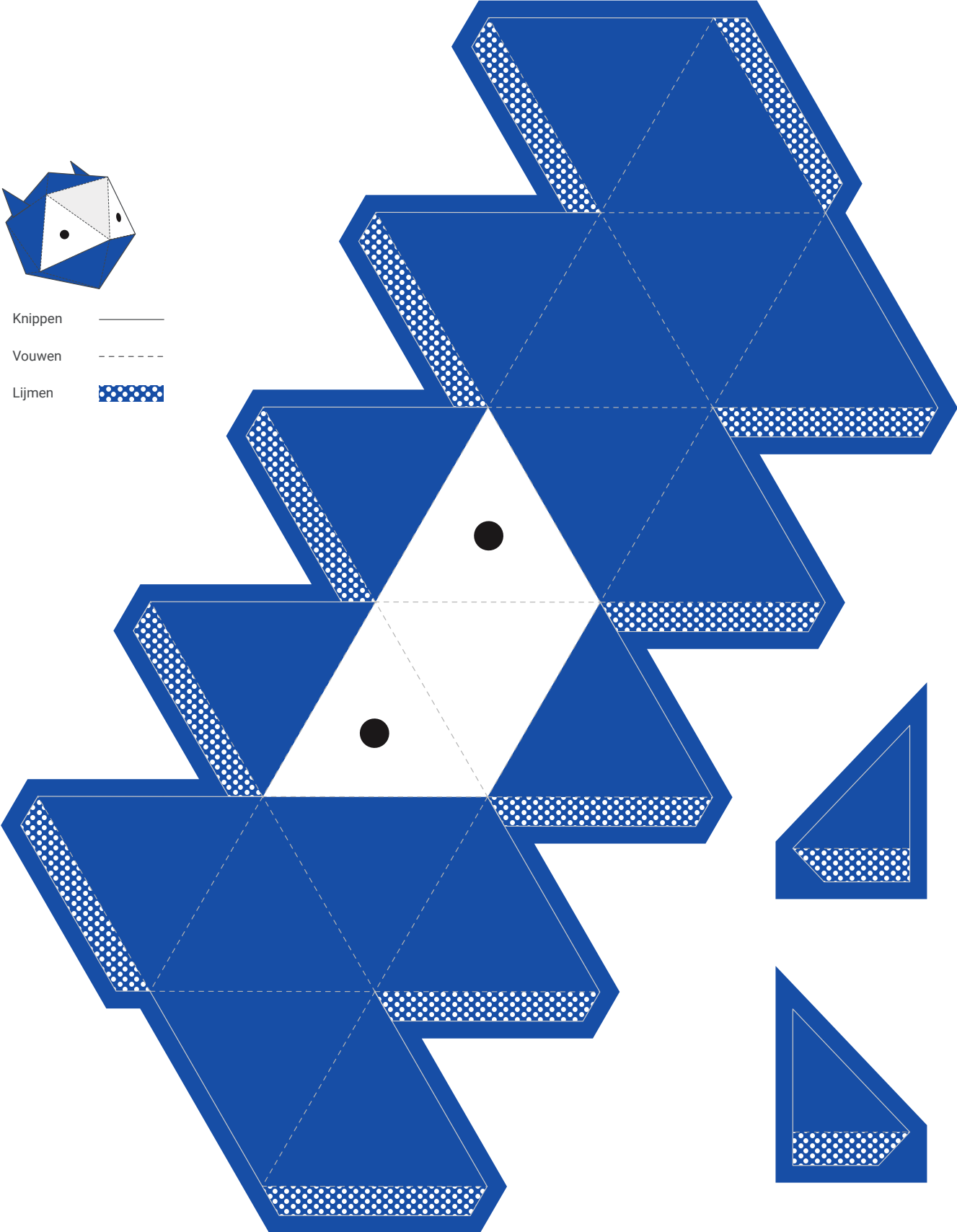


1. Het kan digitaal zijn en omvat alle (online)informatie over je. Het laat een spoor achter!
2. Ik ben niet privé, ik ben zelfs zijn tegenpool.
3. Om je privéleven te beschermen, gebruik je een ...
4. Soms delen wij iets te graag informatie over ons leven. Hoe noemen we dit fenomeen?
5. Je moet dit correct instellen op je profiel, zodat de informatie die je deelt niet voor iedereen zichtbaar is.
6. We hebben het vaak over iemands plichten, maar ook over zijn of haar ...
7. Wanneer deze gepubliceerd wordt, mag ze niet provocerend, dubbelzinnig of suggestief zijn.
8. Op sociale netwerken zijn ze niet allemaal waar.

Cyber Helden



- Knippen ———
- Vouwen - - - - -
- Lijmen 





Slim

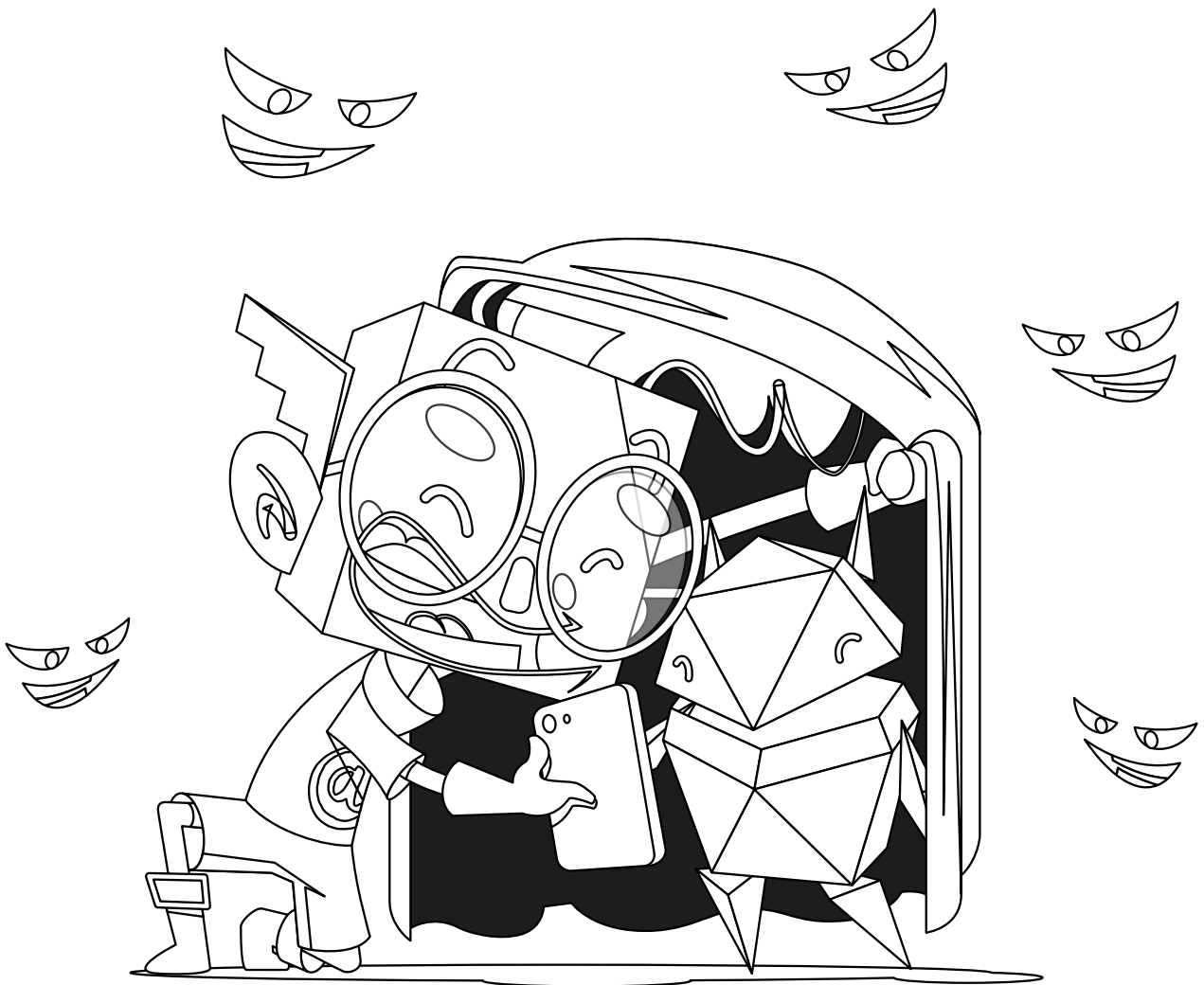
**Denk goed
na voor je iets
deelt**

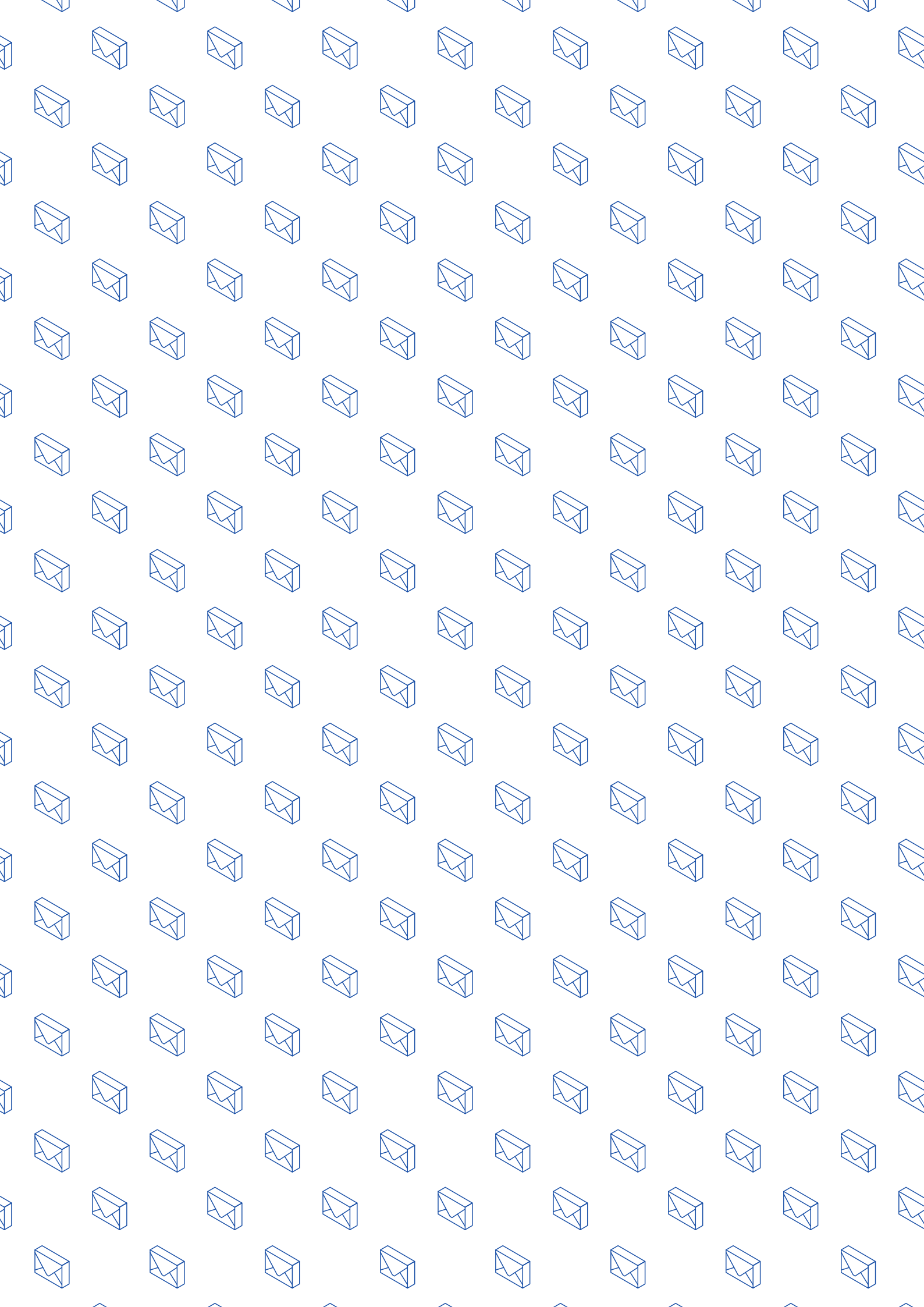
✔ Denk na over wat je deelt en met wie je het deelt

✔ Besef wat de gevolgen kunnen zijn als je informatie deelt

✔ Bewaar gevoelige informatie voor jezelf

Wees Cyber Slim





Val niet voor vals

Pas op voor phishing en scams



Lesoverzicht

Activiteit 1: **Bijt niet in de phishinghaak!**
Activiteit 2: **Wie ben jij echt?**
Activiteit 3: **Eerst zien, dan geloven**
Activiteit 4: **De redactie**
Activiteit 5: **Onlineworkshop over nepnieuws**
Activiteit 6: **Digitale strijd: Info of Vals?**
Activiteit 7: **Digitale strijd: Is dat echt waar?**
Activiteit 8: **Onbetrouwbare informatie opmerken online**
Activiteit 9: **Wat als we een zoekmachine waren?**
Activiteit 10: **Leren zoeken op het internet**
Activiteit 11: **Geef het een kader**
Activiteit 12: **Interland: Rivier van de waarheid**
Wees Cyber Alert

Inhoud

Voor kinderen is het belangrijk dat ze begrijpen dat inhoud die ze online vinden niet noodzakelijk waar of betrouwbaar is, en dat sommige websites hun informatie proberen te stelen. Phishing en andere vormen van onlineoplichting (scams) moedigen internetgebruikers van alle leeftijden aan om te reageren op mysterieuze berichten van mensen die ze niet kennen of die zich voordoen als iemand die ze wel kennen.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** dat wat online staat, niet noodzakelijk waar is.
- ✓ **Leren** hoe phishing werkt, en waarom het een bedreiging is.
- ✓ **Herkennen** van valse aanbiedingen, prijzen en ander onlinebedrog.

Val niet voor vals

Woordenschat



Algoritme: Een geprogrammeerd stappenplan om een doel te bereiken. Bijvoorbeeld: op basis van gegevens van een gebruiker en de set regels van het algoritme (stappenplan) wordt er voor deze gebruiker specifieke nieuwe inhoud voorgesteld op sociale media (het einddoel).

Artificiële intelligentie (kunstmatige intelligentie): De mogelijkheid van een machine om mensachtige vaardigheden te vertonen - zoals redeneren, leren, plannen en creativiteit.

Authentiek: echt, oprecht, waar of exact, niet vals of gekopieerd.

Bedrieglijk: bedoeld om iemand te laten geloven dat iets niet waar is.

Betrouwbaar: Iemand die betrouwbaar is, gebruikt bewijsmateriaal zodat je er zeker van bent dat ze de waarheid vertellen waarop je kan vertrouwen om te doen wat juist of nodig is.

Bewijs: Feiten of voorbeelden die aantonen dat iets waar of niet waar is

Bot: ook wel 'chatbot' of 'virtuele assistent' genoemd. Dit is software die online werkt, of via een netwerk, en automatisch vragen beantwoordt, commando's opvolgt (zoals een routebeschrijving naar het huis van je nieuwe vriend), of eenvoudige taken uitvoert (zoals een liedje afspelen).

Bron: iets of iemand dat/die informatie verschaft.

Catfishing: een valse identiteit of account maken op een socialenetwerkdienst om mensen ertoe aan te zetten hun persoonlijke informatie te delen of hen te laten geloven dat ze met een echte persoon praten die schuilgaat achter een legitiem account, profiel of dito pagina.

Clickbait: manipulatieve online-inhoud, berichten of advertenties die zijn ontworpen om de aandacht van mensen vast te houden en ervoor te zorgen dat ze klikken op een link of webpagina, vaak om views of websiteverkeer te doen stijgen om zo geld te verdienen.

Controleerbaar: iets waarvan bewezen of aangetoond kan worden dat het waar of correct is.

De drijfveer: De reden dat iemand iets doet. De intentie of motivatie.

Deepfake: Een filmpje (en/of geluidsfragment) dat vertrekt van bestaande beelden/ audio, die vervolgens bewerkt of gemanipuleerd worden via artificiële intelligentie.

Desinformatie: Valse informatie of informatie die bedoeld is om te misleiden.

Expertise: Specifieke vaardigheden of kennis over een bepaald onderwerp. Experts beschikken over expertise.

Firewall: een programma dat je computer beschermt tegen de meeste vormen van oplichting en misleiding.

Frauduleus: als iemand misleid wordt om iets waardevols van hem te krijgen.

Malware: Overkoepelende term voor kwaadaardige software. Bijvoorbeeld een virus of spyware (software geïnstalleerd om je te bespioneren).

Mantelorganisatie: Een organisatie die zich anders voordoet om de werkelijke identiteit van de personen die de organisatie leiden te verbergen.

Manipulatie: als iemand een andere persoon of situatie oneerlijk, onrechtvaardig controleert, beïnvloedt of bedreigt. Ook dingen die je online aantreft, kunnen gemanipuleerd zijn, bijvoorbeeld een foto die bewerkt is om je te laten geloven dat iets niet waar is.

Misleidend nieuws: Nieuws waarbij opzettelijk leugens worden verspreid of de waarheid wordt verdraaid. De populaire naam daarvoor is tegenwoordig “fake news”.

Persagentschap: een organisatie die, al dan niet gratis, informatie aanbiedt aan mediakanalen in de vorm van tekst, foto's of video's.

Phishing: bij phishing probeert iemand je te misleiden om online persoonlijke informatie te delen. Phishing gebeurt meestal via e-mail, advertenties of websites die lijken op websites die je al bezocht hebt.

Schadelijk: woorden of acties die bedoeld zijn om wreed of pijnlijk te zijn. Kan ook verwijzen naar schadelijke software die bedoeld is om iemands apparaat, account of persoonlijke informatie schade toe te brengen.

Scam: een oneerlijke poging om geld te verdienen of iets waardevols te verkrijgen door mensen te misleiden.

Sceptisch: De bereidheid om de 'waarheid' in twijfel te trekken. Je zal niet direct iets geloven, maar eerst op zoek gaan naar bewijzen.

Spearphishing: bij spearphishing is de aanval meer op jou persoonlijk gericht, doordat oplichters jouw persoonlijke informatie gebruiken.

Vlogger: een persoon die regelmatig korte video's op een blog of sociale media post.

Vriendschapsfraude: Een vorm van cybercriminaliteit waarbij mensen worden opgelicht door iemand die ze online leren kennen en zich voordoet als een oprechte en goedaardige persoon. Dit gebeurt vaak via sociale media, dating sites, blogs, ...

Val niet voor vals (activiteit 1)

Bijt niet in de phishinghaak!

Een spel waarbij leerlingen verschillende teksten en e-mails bestuderen en proberen uit te maken welke de echte en valse phishingberichten zijn.

Doelstellingen



- ✓ Technieken **aanleren** die mensen gebruiken om je identiteit te stelen.
- ✓ **Bekijken** hoe je identiteitsdiefstal voorkomt.
- ✓ **Leren** praten met een vertrouwde volwassene als je denkt dat je het slachtoffer bent van identiteitsdiefstal.
- ✓ Tekenend van een phishingpoging **herkennen**.
- ✓ **Voorzichtig zijn** met wie en hoe je persoonlijke informatie deelt.

Even praten



Wat is phishing nu eigenlijk?

Phishing gebeurt wanneer iemand zich voordoeft voor iemand die je vertrouwt in een e-mail, sms of andere onlinecommunicatie, en zo informatie van je probeert te stelen. Bijvoorbeeld je login- of accountgegevens. Phishing-e-mails – en de onveilige sites waar ze je naartoe proberen te sturen of de downloads en bijlagen die ze jou proberen te doen openen – kunnen ook virussen op je computer plaatsen die je contactenlijst gebruiken om je vrienden en familie nog meer phishing-e-mails te sturen. Andere oplichters proberen je te misleiden om malware of ongewenste software te downloaden door je te vertellen dat er iets fout is met je apparaat. Let op: een website of advertentie kan onmogelijk zeggen of er iets fout is met je apparaat!

Sommige phishingaanvallen zijn duidelijk nep. Maar andere kunnen echt lijken en overtuigend zijn. Stuur een oplichter jou bijvoorbeeld een bericht waarin enkele van je persoonlijke gegevens vermeld staan, dan noemen we dat spearphishing en trap je er misschien wel in. Het kan heel moeilijk zijn om dit te herkennen, want door je eigen informatie te gebruiken, kan het lijken alsof ze jou echt kennen.

Voor je op een link klikt of je wachtwoord invoert op een site die je nooit eerder hebt bezocht, is het goed je enkele vragen te stellen over die e-mail of webpagina. Deze vragen kun je stellen:

- Ziet de site er even professioneel uit als andere websites die ik ken en vertrouw, met het gebruikelijke logo van het product of het bedrijf en met tekst zonder spelfouten?
- Stemt de URL van de site overeen met de naam van het product of het bedrijf dat ik zoek? Staan er schrijffouten in?
- Zijn er spamachtige pop-ups?

- Begint de URL met 'https://' met aan de linkerkant een groen hangslotje (dat betekent dat de verbinding veilig is)?
- Wat staat er in de kleine lettertjes? (Dat is waar het gevaar schuilt.)
- Biedt de e-mail of site iets aan dat te mooi is om waar te zijn, zoals de kans om veel geld te winnen?
- Klinkt de boodschap een beetje vreemd? Alsof ze je kennen, maar toch niet helemaal?

En wat als je toch in de val trapt? Eerst en vooral: geen paniek! Vertel het meteen aan een ouder, je leerkracht of een andere volwassene die je vertrouwt. Hoe langer je wacht, hoe erger de dingen kunnen worden. Verander de paswoorden van je onlineaccounts.

Werd je het slachtoffer van oplichters, vertel het dan meteen aan je vrienden en andere contacten, want zij kunnen ook getroffen worden. Gebruik de instellingen om het bericht indien mogelijk te melden als spam.

Activiteit



Antwoorden op het werkblad 'Phishing-voorbeelden':

1. **Echt.** De e-mail vraagt de gebruiker naar de website van het bedrijf te surfen en zelf in te loggen via zijn account, in plaats van een link te bezorgen in de e-mail of hem te vragen zijn paswoord te mailen (links kunnen gebruikers naar kwaadaardige websites loodsen)
2. **Nep.** Verdachte URL. Niet beveiligd (geen hangslotje en geen 'https://')
3. **Echt.** Let op https:// in de URL
4. **Nep.** Verdacht aanbod in ruil voor bankgegevens
5. **Nep.** Verdachte URL. Niet beveiligd (geen hangslotje en geen 'https://')

1. Voorbeelden om in groep te bestuderen

Laten we ons in groepjes verdelen en elk groepje bestudeert deze voorbeelden van berichten en websites.

2. Iedereen geeft een keuze aan

Selecteer 'Echt' of 'Nep' voor elk voorbeeld en geef aan waarom.

3. Bespreek de keuzes in groep

Welke voorbeelden lijken betrouwbaar en welke lijken verdacht? Hebben sommige antwoorden je verrast?

4. Verdere bespreking

Dit zijn enkele vragen die je je kan stellen bij het beoordelen van berichten en sites die je online vindt:

• Ziet dit bericht er goed uit?

Wat is je eerste indruk? Vallen jou onbetrouwbare aspecten op? Biedt het jou de mogelijkheid iets te herstellen waarvan je niet wist dat het een probleem was?

• Biedt de e-mail jou iets gratis aan?

Gratis aanbiedingen zijn meestal niet echt gratis.

• Vraagt het bericht je persoonlijke gegevens?

Sommige websites zullen persoonlijke informatie vragen, zodat ze jou nog meer bedrieglijke berichten kunnen sturen. Bijvoorbeeld quizzen of een 'persoonlijkheidstest' waarin je informatie prijsgeeft op basis waarvan ze je paswoord of andere geheime informatie makkelijker kunnen raden. De meeste echte bedrijven zullen geen persoonlijke informatie via e-mail vragen.

- **Is het een kettingmail of post op sociale media?**

E-mails en posts die je vragen iets door te sturen naar iedereen die je kent, kunnen jou en anderen in gevaar brengen. Doe het niet, tenzij je zeker bent van de bron en zeker weet dat je het bericht veilig kan doorgeven.

- **Staan er kleine lettertjes in?**

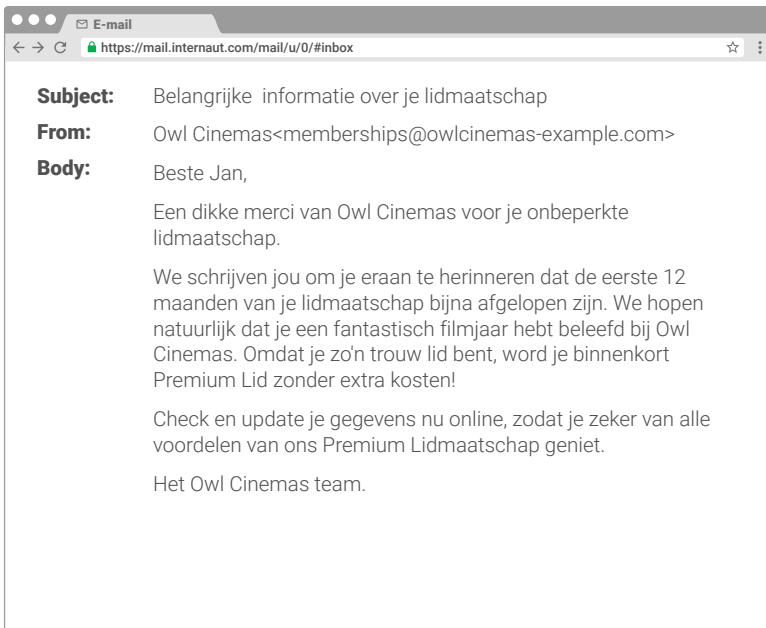
Onderaan de meeste documenten vind je de kleine lettertjes. Die tekst is klein en bevat vaak de dingen waarvan ze willen dat je ze over het hoofd ziet. Een kop bovenaan de tekst vertelt bijvoorbeeld dat je een gratis telefoon hebt gewonnen, maar in de kleine lettertjes staat dat je dat bedrijf eigenlijk 200 euro per maand moet betalen. Geen kleine lettertjes kan al even slecht zijn. Pas ook daarvoor op.

Opmerking: in deze oefening gaan we ervan uit dat 'Internaut Mail' een echte, betrouwbare service is.

Lessen

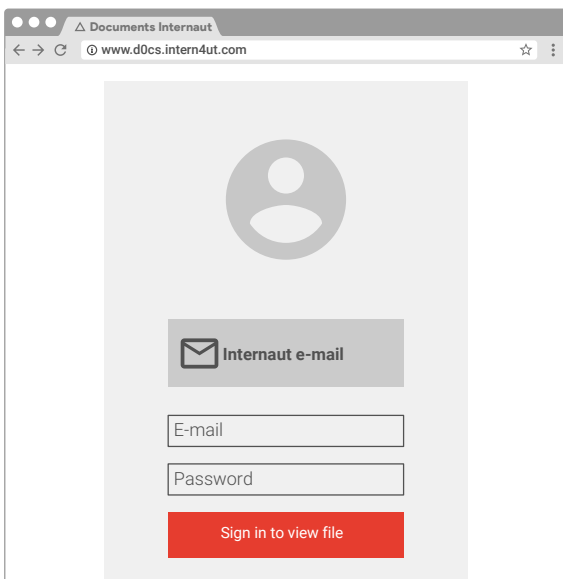
Ben je online, wees dan altijd op je hoede voor phishingaanvallen in e-mails, sms-berichten en posts – en zorg ervoor dat je een volwassene aanspreekt als iemand je voor de gek houdt.

Voorbeelden van phishing



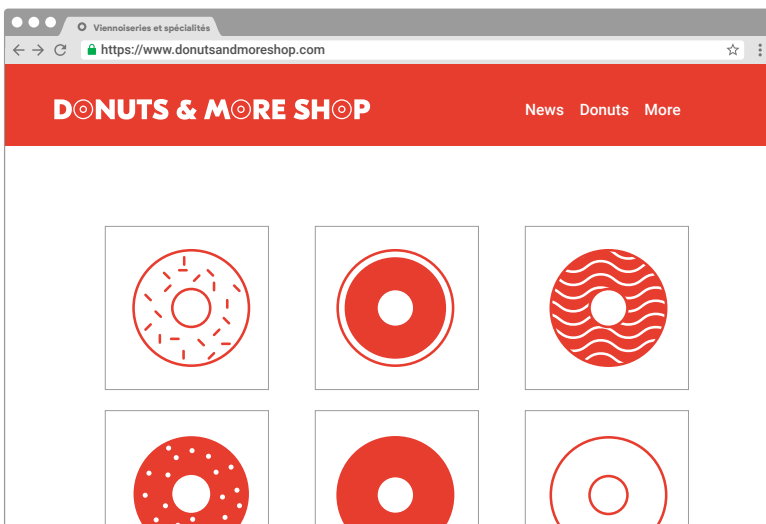
1. Is dit echt of nep?

.....



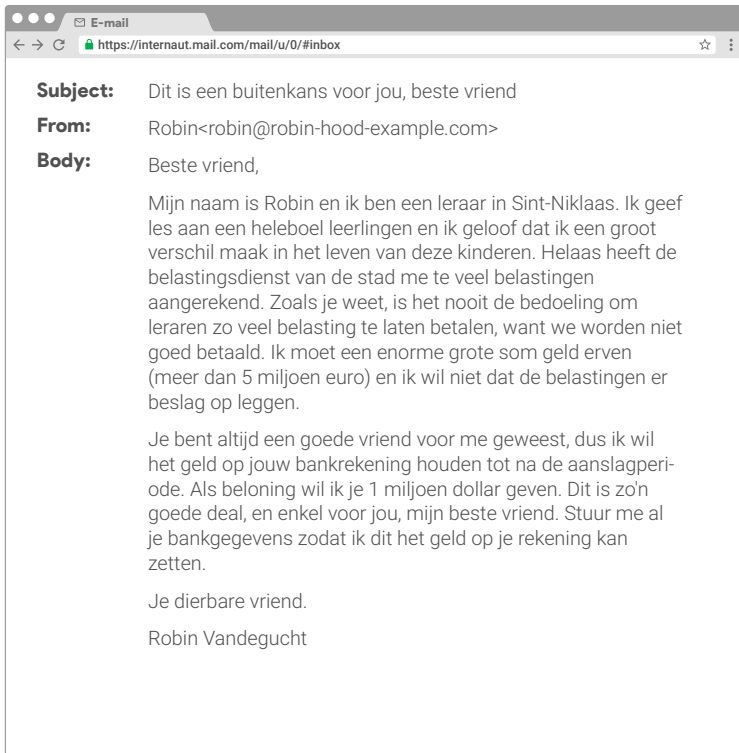
2. Is dit echt of nep?

.....

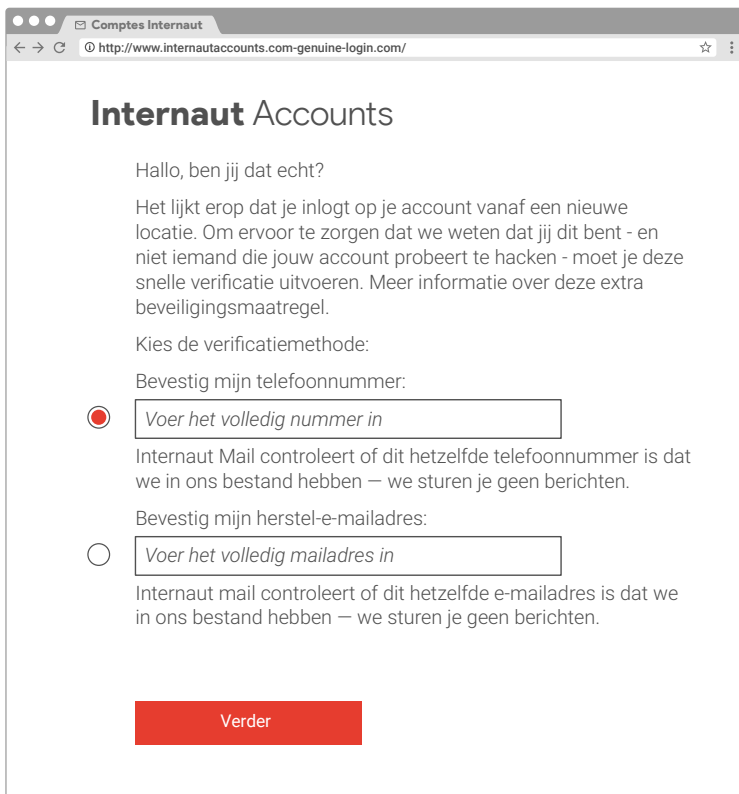


3. Is dit echt of nep?

.....



4. Is dit echt of nep?



5. Is dit echt of nep?

Val niet voor vals (activiteit 2)

Wie ben jij echt?

In deze activiteit oefenen je leerlingen hun antiphishingvaardigheden door hun vermoedens – en mogelijke reacties – te bespreken op verdachte onlineteksten, posts, vriendschapsverzoeken, afbeeldingen en e-mails.

Doelstellingen



- ✓ **Beseffen** dat mensen online misschien niet zijn wie ze zeggen dat ze zijn.
- ✓ **Er zeker van zijn** dat de persoon is wie hij is voor je antwoordt.
- ✓ **Vragen stellen** of hulp zoeken bij een volwassene als je niet zeker bent wie die persoon is.

Even praten



Hoe weet je dat zij het echt zijn?

Bel je met vrienden, dan weet je zeker dat zij het zijn, want je herkent ze aan hun stem. Ook al zie je ze niet. Maar de online wereld is een beetje anders. Soms is het moeilijk om uit te maken of iemand is wie hij zegt dat hij is. In apps en games doen mensen zich soms voor de grap voor als iemand anders, maar ook om iemand een loer te draaien. Soms geven ze zich uit voor iemand anders om persoonlijke informatie te stelen. Op het internet zoeken mensen die je niet kent contact met jou. Het veiligste is om er niet op in te gaan of te vertellen aan een ouder of volwassene die je vertrouwt dat iemand contact met je zoekt die je niet kent. Maar als je beslist dat het oké is om erop in te gaan, dan is het ook raadzaam om eerst na te gaan wat je over die personen kunt vinden. Check hun profiel, bekijk wie hun vrienden zijn of zoek andere informatie die bevestigt dat ze zijn wie ze zijn.

Er zijn verschillende manieren om iemands identiteit na te gaan online. Een paar voorbeelden om ons op weg te helpen.

Tip voor de leerkracht

Misschien is het nuttig om eerst met de klas te brainstormen over de vraag 'Hoe checken we de identiteit van een persoon online?'. Ga dan verder met deze ideeën om erover na te denken:

• Is hun profielfoto verdacht?

Is hun profielfoto wazig of moeilijk te zien? Of is er helemaal geen foto te zien, bijvoorbeeld een bitmoji of een cartoongezicht? Slechte foto's, bitmoji's, afbeeldingen van huisdieren enz. maken het makkelijk om je identiteit te verbergen op sociale media. Oplichters stelen meestal ook foto's van een echte persoon om een nepprofiel in te stellen. Vind je meer profielfoto's van de betrokken persoon met dezelfde naam?

- **Bevat hun gebruikersnaam hun echte naam?**

Komt hun schermnaam op sociale media bijvoorbeeld overeen met een echte naam?

- **Hebben ze een bioprofiel?**

Zo ja, klinkt het alsof het geschreven werd door een echte persoon? Valse accounts hebben misschien niet veel 'About me'-informatie of hebben misschien wat willekeurige informatie bijeengesprokkeld om een nepprofiel te maken. Staat er informatie in hun biografie die je kunt bevestigen als je ze opzoekt?

- **Hoelang is het account al actief? Sluit de activiteit die je ziet aan bij je verwachtingen?**

Is het profiel nieuw of vertoont het veel activiteit? Heeft de persoon gemeenschappelijke vrienden met jou zoals je zou verwachten? Valse accounts hebben meestal niet veel inhoud of vertonen weinig berichten of commentaren van andere mensen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Een exemplaar van het werkblad 'Wie ben jij echt?' in stroken geknipt, met één scenario op elke strook
- Een bakje of schaal voor de strookjes (elke groep leerlingen neemt er eentje uit)
- Phishingspiekbriefje

1. De groepen bespreken de scenario's

Oké, nu delen we ons op in aparte groepen. Elke groep neemt een scenario uit het bakje en bespreekt hoe je op een bepaalde situatie moet reageren.

2. De groepen voeren de scenario's uit

Nu voert elke groep zijn scenario uit: een leerling vertelt, een andere brengt de 'boodschap', een derde antwoordt, en misschien belicht een vierde de redenering die erachter zit.

3. De klas discussieert over de keuzes van elke groep

Laten we tot slot dit spiekbriefje gebruiken om te discussiëren over de keuzes van elke groep. Schrijf gerust nog meer 'boodschappen' op, zaken waarvan je denkt dat ze nog moeilijker aan te pakken zijn. Als je dat doet, dan moet je die boodschappen natuurlijk ook delen met de andere groepen.

Lessen

Jij bepaalt met wie je online spreekt. Zorg ervoor dat de mensen met wie je contact legt, daadwerkelijk zijn wie ze zeggen dat ze zijn!

Wie ben jij echt?

Scenario 1

Je krijgt een onlinebericht van een onbekende. "Hé, je lijkt een leuke persoon om vrienden mee te worden. Kun je me toevoegen aan je vriendenlijst?" – Daan

Scenario 2

Je ontvangt een sms'je op je mobiele telefoon van iemand die je niet herkent. "Hé, dit is Jana! Herinner je je me nog van afgelopen zomer?"

Scenario 3

Je krijgt een bericht van @soccergirl12, iemand die je niet volgt. "Hallo! Ik hou van je berichten, je bent ZO grappig! Geef me je telefoonnummer en dan kunnen we verder praten!"

Scenario 4

Je krijgt een chatbericht van iemand die je niet kent. "Ik zag je vandaag in de gang. JE BENT SCHATTIG! Wat is je adres? Ik kan langskomen om elkaar nog eens te zien."

Scenario 5

Je ontvangt een bericht online: "Hé, ik heb net je vriendin Sam ontmoet! Ze heeft me over jou verteld en ze zou je graag ontmoeten. Wat is je adres?"

Wie ben jij echt?

Dit zijn vijf scenario's van berichten die iemand online of op zijn telefoon kan ontvangen. Elk heeft een aantal voorbeelden van mogelijke reacties. Sommige zijn goed, andere minder. Bekijk of je ze logisch vindt of als je nog andere antwoorden kunt bedenken. Overkomt een van deze scenario's jou in het echt en weet je niet zeker wat je het best kunt doen, dan is het beste antwoord altijd: niet antwoorden. Je kunt de berichten altijd negeren of blokkeren. En erover praten met een leerkracht of ouder kan ook nooit kwaad.

Scenario 1

Je krijgt een onlinebericht van een onbekende. "Hé, je lijkt een leuke persoon om vrienden mee te worden. Kun je me toevoegen aan je vriendenlijst?" – Daan. Hoe reageer je?

- **Negeer Daan.** Als je hem niet kent, kun je gewoon besluiten om niet met hem te praten, punt.
- **"Hallo, Daan. Ken ik jou?"** Als je het niet zeker weet, vraag het dan eerst.
- **Blokkeer Daan.** Als je hebt gecontroleerd wie hij is en besloten hebt hem te blokkeren, ontvang je geen berichten meer van hem. Op de meeste socialemediaplatformen zal hij zelfs niet merken dat je hem hebt geblokkeerd.
- **Controleer Daans profiel.** Maar wees voorzichtig: profielen zijn eenvoudig aan te maken! Controleer de vriendenlijst van deze kerel en check met wie hij verbonden is; zijn vriendenkring kan een andere manier zijn om te vertellen of hij echt is of niet – vooral als je niemand kent die hij kent! Is er niet veel activiteit op zijn pagina, dan kan ook dat erop wijzen dat hij niet echt is.
- **Voeg Daan toe aan je vriendenlijst.** Niet aanbevolen, tenzij je hebt gecontroleerd wie hij is en het gecheckt hebt bij een volwassene die je vertrouwt.
- **Geef hem persoonlijke informatie.** Geef nooit persoonlijke informatie aan mensen die je niet kent.

Scenario 2

Je ontvangt een sms'je op je mobiele telefoon van iemand die je niet herkent.

"Hé, dit is Jana! Herinner je me van deze zomer?" Hoe reageer je?

- **Blokkeer Jana.** Dit kan onbeleefd zijn als je haar echt kent. Maar als je zeker weet dat je afgelopen zomer niemand hebt ontmoet die Jana heet of als ze jou te veel berichten stuurt, blokkeer haar dan.
- **Negeer Jana.** Ken je deze persoon niet, dan kun je er gewoon voor kiezen om niet met haar te praten.

- **"Hallo, Jana. Ken ik jou?"** Dit is een veilige optie als je niet zeker weet of je haar hebt ontmoet en wilt uitvissen of het wel zo is door wat meer info te vragen. Maar vertel Jana niet waar je afgelopen zomer was!
- **"Ik kan me je niet herinneren, maar we kunnen elkaar nog wel een keer ontmoeten."** Echt geen goed idee. Je moet nooit voorstellen om iemand te ontmoeten die je niet kent.

Scenario 3

Je krijgt een bericht van @soccergirl12, iemand die je niet volgt. "Hallo! Ik hou van je berichten, je bent ZO grappig! Geef me je telefoonnummer en dan kunnen we verder praten!" Hoe reageer je?

- **Negeer @soccergirl12.** Je hoeft niet te reageren als je dat niet wilt.
- **Blokkeer @soccergirl12.** Als je deze persoon verdacht vindt, kun je haar blokkeren en nooit meer iets van haar horen – tenzij ze een nieuw vals profiel aanmaakt en opnieuw contact met jou zoekt als een andere valse persoon.
- **"Hallo, ken ik je?"** Als je het niet zeker weet, stel dan vragen voordat je persoonlijke gegevens zoals je telefoonnummer opgeeft.
- **"Oké, mijn nummer is ..."** Niet doen! Zelfs wanneer je gecheckt hebt wie die persoon is, dan nog is het geen goed idee om persoonlijke informatie vrij te geven via sociale media. Zoek een andere manier om contact te leggen, via ouders, leerkrachten of andere personen die je vertrouwt.

Scenario 4

Je krijgt een chatbericht van iemand die je niet kent. "Ik zag je vandaag in de gang. JE BENT SCHATTIG! Wat is je adres? Ik kan langskomen om elkaar nog eens te zien." Hoe reageer je?

- **Negeer.** Waarschijnlijk een goede keuze.
- **Blokkeer deze persoon.** Aarzel niet om dat te doen wanneer je een slecht gevoel over iemand hebt.
- **"Wie ben jij?"** Waarschijnlijk niet. Als het bericht verdacht klinkt, is het beter om het niet te beantwoorden of de persoon gewoonweg te blokkeren.
- **"Ben jij dat, Liza? JIJ BENT OOK SCHATTIG! Ik woon in de Stationsstraat 1."**

Dit is geen goed idee, zelfs als je denkt dat je weet wie Liza is. Voordat je iemand je adres of andere persoonlijke informatie geeft, moet je eerst 100% zeker zijn dat je deze persoon kent en dat deze persoon te vertrouwen is. Spreek nooit met iemand af in het echt die je enkel van onlinecontacten kent.

Scenario 5

Je ontvangt dit bericht: "Hé, ik heb net je vriendin Sam ontmoet! Ze heeft me over jou verteld, zou je graag ontmoeten. Wat is je adres?" Hoe reageer je?

- **Negeren.** Als je deze persoon niet kent, maar je een vriendin hebt met de naam Sam, dan is het de veiligste keuze om Sam de vraag te stellen voordat je op dit bericht reageert.
- **Blokkeren.** Als je deze persoon niet kent en je hebt geen vriendin met de naam Sam, is het waarschijnlijk een goed idee om deze persoon te blokkeren en te voorkomen dat hij of zij nog contact met je opneemt.
- **"Wie ben jij?"** Waarschijnlijk geen goed idee; als je de persoon niet kent, kun je beter niet antwoorden. Als je tenminste niets van Sam hebt gehoord.

Val niet voor vals (activiteit 3)

Echt of vals

We laten de leerlingen nadenken over de echtheid van de getoonde afbeeldingen en hun bijschrift.

Doelstellingen



- ✓ **Beargumenteren** waarom een afbeelding echt of vals is
- ✓ Een relevante **zoekopdracht uitvoeren** op het internet
- ✓ Verschillende soorten nepafbeeldingen **herkennen**
- ✓ Het belang van de context **begrijpen**

Discussie



Vooraleer te gaan opzoeken op het internet, zorgt de leerkracht ervoor dat iedereen weet wat een zoekmachine is.

- Hoe werkt een zoekmachine?
- Waarom gebruiken we beter zoektermen i.p.v. volledige zinnen?
- Kunnen we duidelijk uitdrukken waar we precies naar op zoek zijn?

Activiteit



Wat heb je nodig?

• Computers of laptops waarmee de kinderen informatie kunnen opzoeken.

• De powerpoint 'Echt of val' met daarin de afbeeldingen, te vinden in de sectie 'Onze tools > voor leerkrachten' op de website www.bibzondergrenzen.be.

1. Tijdens deze activiteit worden een aantal afbeeldingen getoond. We vragen de deelnemers om te reageren op elke afbeelding. Je vindt de powerpoint met afbeeldingen terug in de sectie 'Onze tools > voor leerkrachten' op de website www.bibzondergrenzen.be. Sommige voorbeelden in de presentatie zijn echte berichten, andere zijn vals. Het is aan je leerlingen om te achterhalen welke echt zijn, en welke niet.
2. In eerste instantie geven de deelnemers hun mening over de foto (de foto is echt of vals), door hun hand op te steken.
3. Daarna geven ze argumenten die hun mening ondersteunen. Ze vormen de argumenten op basis van hun eigen kennis of ideeën, en we testen hun vermogen om valse info op te merken.

Enkele vraagjes die ons hierbij kunnen helpen :

- Wat zien jullie op de foto?
- Wat ziet er echt uit? Wat ziet er bewerkt uit?
- Als het om een montage zou gaan: Wat heeft men precies veranderd?
- Waarom heeft de auteur de afbeelding bewerkt, volgens jullie? Wat is het doel?

4. Nadien vragen we de deelnemers om op zoek te gaan op het internet, en te achterhalen of hun mening en argumenten gefundeerd zijn of niet.

5. Nadat alle deelnemers argumenten en aanwijzingen hebben opgezocht, vertelt de leerkracht of de getoonde afbeelding echt of vals is, en worden de misleidende elementen van elke afbeelding onder de loep genomen.

Echt of vals?

Foto 1: Het vampierhert

Het vampierhert bestaat echt. Behalve zijn bijnaam, heeft het dier niets gemeen met een vampier. De grote tanden dienen enkel om de schors van de bomen te schrapen. De foto is een goede manier om uit te leggen hoe een zoekmotor en een zoekterm werkt. Het is niet nodig om 'Bestaat een vampierhert echt?' in tikken. De zoekterm 'Vampierhert' volstaat. Deze afbeelding biedt eveneens een goede gelegenheid om 'zoeken op afbeelding' (reversed image search) te introduceren.

Foto 2: De DAB

Deze foto werd recent genomen op een filmset en werd daarna uit context gehaald. Het is hier interessant om even stil te staan bij wat we denken te weten. De kinderen zullen misschien denken dat de dab nog maar bestaat sinds 2017 en uit de voetbalwereld komt. Deze redenering is foutief (we weten helemaal niet wie de dab heeft uitgevonden), maar zal hen toch naar het juiste antwoord leiden (de foto is onbetrouwbaar). Een foutieve redenering had, in een andere context, misschien ook tot een foutief resultaat geleid.

Foto 3: Het knertje

We vinden op het internet heel wat foto's en artikels over het knertje. Een aantal websites zeggen zelfs dat het knertje een echt bestaand dier zou zijn. Het is hier erg belangrijk om verschillende bronnen te raadplegen. Het knertje is namelijk een fictief wezen dat gebaseerd is op Noord-Amerikaanse folklore. De Amerikaanse benaming van het dier is 'jackalope'.

Foto 4: De vliegende vis

Hier is het belangrijk om de argumenten van eenieder goed te analyseren. Argumenten zoals 'vissen kunnen niet ademen in de lucht', 'vissen kunnen niet vliegen' of 'vissen hebben geen vleugels' zijn correct, maar ze volstaan niet om tot het juiste antwoord te komen! De vliegende vis bestaat namelijk wél, maar de benaming is misleidend. De vis vliegt niet, maar zweeft over het water. Zijn grote vinnen zorgen ervoor dat hij 30 tot 50 meter ver kan zweven.

Foto 5: De vliegende kat

Voor deze foto is geen enkele opzoeking noodzakelijk. Met een goed observatievermogen en logisch denken komen we al een heel eind ver. De foto is uit context gehaald. We zien niet wat er zich rondom de kat bevindt (een gebouw, een muurtje, een dak). Hierdoor zouden we kunnen denken dat de kat vliegt, terwijl ze eigenlijk van het ene muurtje naar het andere springt.

De activiteit aanpassen naargelang het publiek

De activiteit is bijna volledig gebaseerd op de keuze van de foto's die je aan de deelnemers laat zien. Het is dus mogelijk om de activiteit aan te passen aan je publiek. Je kan afbeeldingen vervangen of toevoegen, en zo de activiteit personaliseren. Heb je geen tijd? Op onze webpagina vind je twee alternatieve versies: eentje rond phishing, een andere rond sociale media.

Val niet voor vals (activiteit 4)

Online oplichting opsporen

Phishing, een vorm van online oplichting, komt de laatste jaren steeds vaker voor. Het is belangrijk dat je leerlingen bepaalde reflexen ontwikkelen om te voorkomen dat ze in de val lopen. In deze activiteit worden je leerlingen geconfronteerd met concrete voorbeelden. Het is aan hen om uit te zoeken of de berichten betrouwbaar zijn of eerder neigen naar bedrog (ECHT of VALS)!

Doelstellingen



- ✓ **Leren** om phishing-methodes te **herkennen**.
- ✓ De juiste **reflexen ontwikkelen** wanneer je iets onbetrouwbaars ziet.
- ✓ **Weten** hoe je moet reageren wanneer je wordt opgelicht.

Even praten



Weet je wat phishing is? Het is een vorm van online oplichting waarbij fraudeurs je een vals bericht sturen in een poging je op te lichten. Het zijn dus cybercriminelen die proberen toegang te krijgen tot je gegevens. Ze sturen een bericht met een link of een bijlage waarop ze je proberen te laten klikken. Wanneer je op de link klikt, krijgen ze toegang tot (bepaalde) persoonlijke gegevens.

Begin een **klasgesprek** door je leerlingen te vragen of ze wel eens te maken hebben gehad met pogingen tot oplichting. Laat ze praten over hun ervaringen. Denk de leerlingen dat ze online oplichting beter kunnen herkennen dan hun ouders?

Elke dag zijn er meer dan 30.000 meldingen van frauduleuze berichten in België. Belgen worden elk jaar voor miljoenen euro's opgelicht met steeds complexere technieken. Het is niet eenvoudig om al deze verschillende types van fraude op te sporen. Het is dus belangrijk om je leerlingen de juiste reflexen aan te leren.

Activiteit



Wat heb je nodig?

• Online oplichting opsporen' met daarin de afbeeldingen, te vinden in de sectie 'Onze tools > voor leerkrachten' op de website www.bibzondergrenzen.be.

• Het werkblad met uitleg bij elke afbeelding.

1. Projecteer de voorbeelden in de klas.

Je vindt de powerpoint terug in de sectie 'Onze tools > voor leerkrachten' op de website: www.bibzondergrenzen.be. Sommige voorbeelden in de presentatie zijn echte berichten, andere zijn vals. Het is aan je leerlingen om te achterhalen welke echt zijn, en welke niet.

2. Vraag de leerlingen voor elk voorbeeld 'detective' te spelen en zoveel mogelijk op de details te letten.

Denken ze dat het bericht echt of vals is?

3. De leerlingen kunnen stemmen door hun hand op te steken of door zich in de klas te bewegen (links = vals, rechts = echt).

4. Vraag aan enkele leerlingen wat hun argumenten zijn.

Waarom is het echt of vals? Waaraan kan je dat zien? Wat zou de bedoeling van de oplichter zijn?

5. Vervolgens geef je het juiste antwoord.

Schrijf na elk voorbeeld de tips op die hielpen bij het herkennen van het valse bericht. Op het einde kunnen de leerlingen hier een samenvatting van maken.

6. Neem alle voorbeelden nog eens één voor één door en overloop de tips voor het opsporen van phishing / online oplichting.

Tip: Stel voor aan je leerlingen om een brainstorm te doen over hoe je het best kunt reageren als je bent opgelicht. (Handel snel, verwittig iemand die je kan helpen (ouders, leerkracht, politie, ...), verander je andere wachtwoorden en blokkeer je bankgegevens, dien een klacht in, meld de fraude aan het platform, schrijf een review, etc.)

Lessen

Klik nooit op een link als je twijfelt!

Tip: pas de activiteit aan naargelang het publiek

De activiteit is bijna volledig gebaseerd op de keuze van de foto's die je aan de deelnemers laat zien. Het is dus mogelijk om de activiteit aan te passen aan je publiek. Je kan afbeeldingen vervangen of toevoegen, en zo de activiteit personaliseren. Heb je geen tijd? Op onze webpagina vind je een gelijkaardige activiteit over echte en valse dieren.

Online oplichting opsporen

Foto 1: Het Snapchat-bericht - VALS

Dit is een typisch voorbeeld van een phishing-bericht. Het bericht is op zo'n manier geschreven dat de ontvanger graag (en snel) op de link wil klikken. Dit is echter geen echte video van iemand die danst. Door op de link te klikken kom je op een nagemaaakte pagina van een sociale media, waar je moet inloggen. Op deze manier krijgt een hacker toegang tot je gegevens. Vervolgens kan de hacker je paswoord gebruiken om in te loggen op je eigen account. Als je goed kijkt naar de link in het bericht, dan merk je dat deze een beetje ongewoon en vreemd is. Dat betekent: oppassen!

Foto 2: E-mail van Zalando - VALS

Dit lijkt op een echte mail van Zalando, maar dat is het niet! Dit kun je onder andere herkennen aan grammatica- en spelfouten in de mail, maar ook omdat gevraagd wordt op een link te klikken en in te loggen (e-mailadres en wachtwoord). Voor de zekerheid kan je het e-mailadres van de afzender controleren of eens naar de website gaan om te zien of je hierover iets terugvindt.

Foto 3: Winactie PSR van Mora - ECHT

Deze actie is echt. Om een portie gratis kipfingers te krijgen, moet je naar een echte frituur gaan en daar een QR-code scannen. Je hoeft dus geen persoonlijke gegevens door te geven via een link. Voor de zekerheid kan je altijd een kijkje nemen op de officiële website om te zien of je daar iets terugvindt over de actie.

Foto 4: Autorijden met een Vision Pro op - VALS

Op de afbeelding ziet het er heel echt uit, maar dit filmpje is in scène gezet. De bestuurder reed echt met de auto, maar zonder de Vision Pro te gebruiken en zonder dat de auto in zelfrijdende modus stond. Op zich is er in dit voorbeeld geen sprake van oplichting, maar de video is toch misleidend, zeker in combinatie met foutieve links. Vaak worden zulke beelden online verspreid met een bijschrift "Wil je ook een Apple Vision Pro winnen, klik dan snel op deze link".

Foto 5: Met een fiets over het water springen - ECHT

Het ziet er ongelooflijk uit, maar soms doen mensen echt ongelooflijke dingen. Op de afbeelding van de video staan wat tips. Je kunt op zoek gaan naar de naam Sergi Llongueras en je ziet ook het logo van 'People Are Awesome' (een kanaal dat filmpjes verzamelt over mensen die heel spectaculaire dingen doen). Als je de naam Sergi Llongueras opzoekt, vind je al snel meer info over hem, waaronder ook dit filmpje.

Foto 6: Iedereen stopt met YouTube! - ECHT maar misleidend geformuleerd

De info is misleidend. De titel van de video van Acid klopt niet (want niet iedereen stopt met YouTube). Maar als je de video bekijkt legt hij uit wat hij hiermee bedoelt. Het is dus niet echt nepnieuws, maar wel heel overdreven. De titel is vooral bedoeld zodat je op de video zou klikken. Posts, artikels of video's met zo'n soort titel noemen we ook wel clickbait. De inhoud van een clickbait is echt maar heel misleidend geformuleerd.

Val niet voor vals (activiteit 5)

Digitale strijd: Waar of Vals?

De deelnemers bepalen aan de hand van een spel of informatie betrouwbaar is of niet.

Doelstellingen



- ✓ **Inleiding** tot informatie.
- ✓ Elementen van de digitale cultuur **ontdekken**.
- ✓ **In staat zijn** om een onderscheid te maken tussen info of vals.

Even praten



Het internet is een geweldige hulpbron, maar kan ook een verzameling zijn van desinformatie. Om niet alles over te nemen, is het belangrijk om een stap terug te zetten ten opzichte van bepaalde inhoud. Hier zijn enkele vragen die je aan de leerlingen zou kunnen stellen:

Informeer je je vaak op het internet?

Heb je een Instagram of TikTok account?

Volgens de antwoorden van de leerlingen geven we een paar aanvullende elementen:

- Op het internet zijn er informatiesites die meer te vertrouwen zijn, zoals kranten die in papieren versie te vinden zijn.
- Informatie circuleert niet alleen op deze nieuwssites, maar ook op sociale media, die door duizenden gebruikers doorgegeven worden.

We stellen de volgende vraag aan de leerlingen:

Stel je voor dat je op een socialenetwerksite aan het surfen bent. Je leest een post (of een publicatie) waarin staat dat 'de opwarming van de aarde een complot van buitenaardse wezens is!'.

Lijkt het jou waar?

Te verwachten antwoord: neen.

Niet alle informatie die je vindt op het internet is zomaar juist. Het is belangrijk om naar het grotere plaatje te kijken.

Om dit allemaal te illustreren, wordt de leerlingen verteld dat ze een digitale strijd zullen spelen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

Het kaartspel (te downloaden via <https://bibzondergrenzen.be/voor-leerkrachten>)

Eventueel een computer om de juiste antwoorden op te zoeken.

Samenstelling van het spel:

Het spel is ontworpen voor 2 spelers en 1 spelleider, die de antwoorden van de deelnemers en hun score aan het einde van het spel controleert.

Om te spelen, print je gewoon de kaarten op het werkblad af en knip je ze uit. Jij of je leerlingen kunnen ook zelf informatie verzamelen, die de andere groepjes moeten verifiëren.

Wij raden ook aan om de kaarten te plastificeren, zodat je een duurzaam en waterdicht kaartspel hebt. Als je dat wil doen, laat je ongeveer 1 millimeter marge over bij het snijden.

Het doel van het spel is om een onderscheid te maken tussen 'Waar' (betrouwbare informatie) en 'Vals' (valse informatie of humoristische inhoud). Drie deelnemers worden aangeduid: een spelleider en twee spelers.

De spelleider mengt het pakket kaarten en splitst het in twee gelijke stapels. Hij legt een stapel voor elke speler. Hij zorgt ervoor dat elke stapel kaarten in de goede richting ligt.

Voordat het spel start, leg je snel de spelregels uit:

- Om te spelen, moeten beide spelers de bovenste kaart van hun pakket tegelijkertijd omdraaien. Wanneer een speler de bovenste kaart van zijn stapel omdraait, laat hij die enkel aan zijn tegenstander zien en niet aan zichzelf.
- De eerste speler die het goede antwoord vindt, wint de kaart van zijn tegenstander en legt die rechts van zijn stapel.
- We kunnen slechts één antwoord valideren ('Waar' of 'Vals'). Als één van de spelers ongelijk heeft, wint zijn tegenstander zijn kaart.
- Het spel eindigt wanneer alle kaarten gespeeld zijn of als een van de spelers geen kaarten meer heeft.
- Om de punten te tellen aan het einde van het spel, verwijzen we naar de 'Tel je punten'-kaart.
- Om een antwoord te controleren, verwijst de spelleider het antwoordenblad.

We raden aan om een speelduur af te spreken voor de deelnemers, tussen 5 en 15 minuten, afhankelijk van het publiek.

De spelleider is verantwoordelijk voor het controleren van de antwoorden.

WAAR of VALS?

1. De illuminatie regeren de wereld.

WAAR of VALS?

2. Super Mario werd ontworpen door SEGA.

WAAR of VALS?

3. Katten haten water.

WAAR of VALS?

4. Sporten is ongezond.

WAAR of VALS?

5. Coca-Cola wordt niet verkocht in Cuba en Noord-Korea.

WAAR of VALS?

6. Paarden kunnen niet overgeven.

WAAR of VALS?

7. Chocolade verbetert het concentratie-vermogen.

WAAR of VALS?

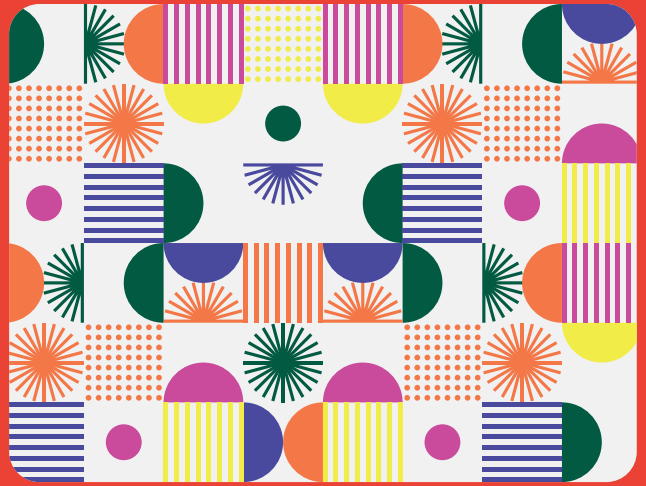
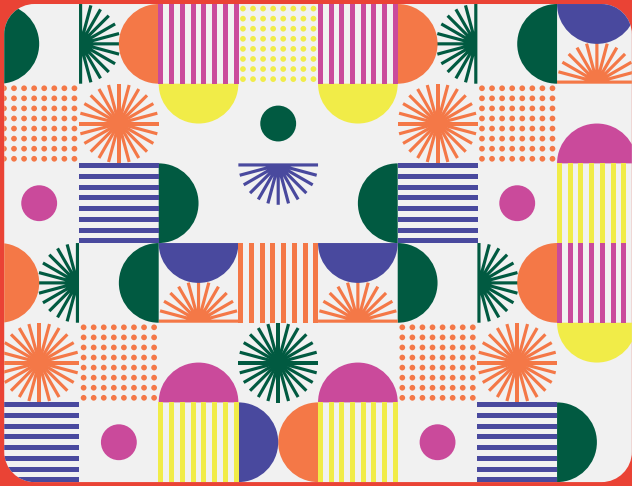
8. Veganisten drinken melk.

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE



 **WAAR of VALS?**

1. Fake News is een typisch gerecht uit de staat Texas in de Verenigde Staten.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**


2. De maan heeft een invloed op onze slaap.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

3. Bronnen over informatie controleren is nutteloos.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

4. Een telefoon in een benzinstation gebruiken is gevaarlijk.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

5. In 2030 zullen robots voetbalspelers op het veld vervangen.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

6. De bestverkopende artiest ter wereld in Justin Bieber.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

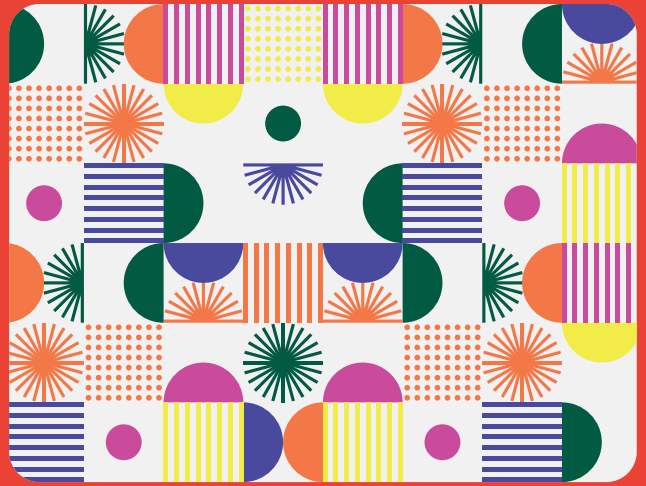
7. Na het eten moet je twee uur wachten voor je gaat zwemmen.

BIBZONDERGRENZEN.BE

 **WAAR of VALS?**

8. De nazi's probeerden honden te leren lezen.

BIBZONDERGRENZEN.BE



WAAR of VALS?

1. Een mier kan tot 50x zijn eigen gewicht tillen.

WAAR of VALS?

2. Een man slaagde erin om meer dan 20 minuten onder water te blijven zonder adem te halen.

WAAR of VALS?

3. Op internet zijn er geen wetten.

WAAR of VALS?

4. De Taumatawhakatangihangakoauauotamateaturipukakapikimaungahoronukupokaiwhenuakitanatahu is de heuvel met de langste naam ter wereld.

WAAR of VALS?

5. De eerste computergame werd uitgevonden in de jaren 1930.

WAAR of VALS?

6. De Titanic zonk omdat hij botste met een walrus.

WAAR of VALS?

7. Uitslapen tijdens het weekend helpt om slaap in te halen.

WAAR of VALS?

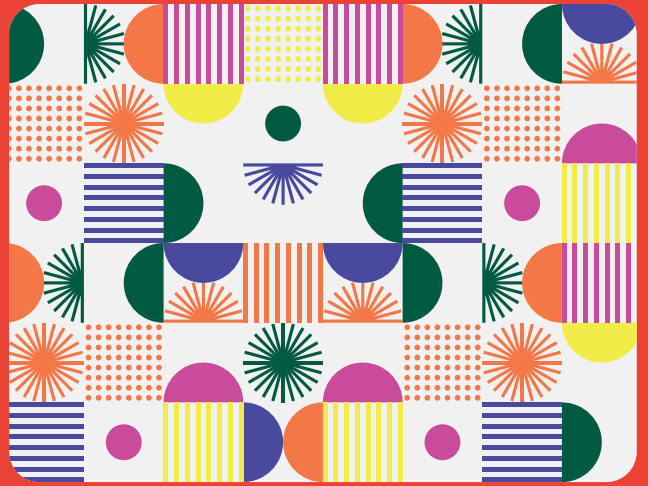
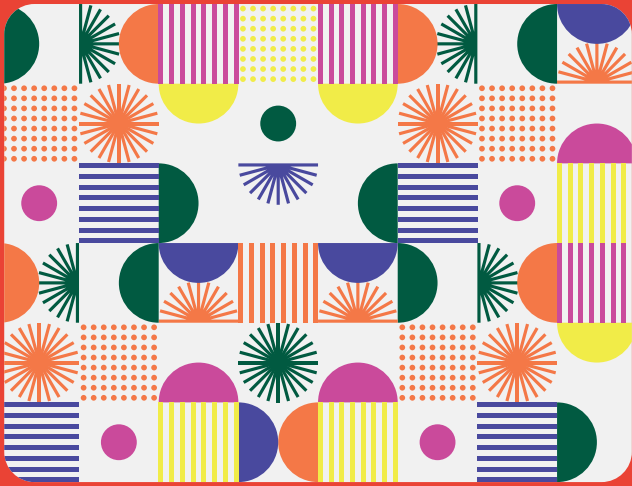
8. De koudste temperatuur ooit gemeten in België is -30°C.

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE

BIBZONDERGRENZEN.BE



Digitale strijd: Waar of Vals? Controleblad

GELE KAARTEN (bolletje)

(waarde = 2 punten)

1. De Illuminatie regeren de wereld **VALS** De historisch bewijsbare Orde der Illuminatie heeft bestaan van 1776 tot 1784. Hun doel was een einde te maken aan de machtige positie van de kerk in Europa. Het was een beweging tegen bijgeloof, religieuze dogma's en machtsmisbruik. Sommige mensen geloven dat de Illuminatie nu alle macht in handen hebben, en dat ze de bevolking brainwashen via het nieuws en via onderwijs. Deze theorie is echter niet bewezen. De beweringen zijn ongefundeerd, simplistisch en gebaseerd op sensatie.
2. Super Mario werd ontworpen door SEGA. **VALS** Super Mario werd ontworpen door Nintendo.
3. Katten haten water. **VALS** Deze stelling is te veralgemenend. De meeste Europese katten houden niet van water, maar er zijn bepaalde kattensoorten die dit wél leuk vinden. Bijvoorbeeld de Turkse Van of de Bengaal. Ook tijgers houden van water.
4. Sporten is ongezond **VALS** Sporten verkleint namelijk het risico op een groot aantal aandoeningen als hart- en vaatziekten, obesitas, osteoporose, beroertes.
5. Coca-Cola wordt niet verkocht in Cuba en Noord-Korea. **WAAR** Je kan géén coca cola drinken in Cuba en Noord-Korea. Tot 2012 was dat ook het geval in Myanmar.
6. Paarden kunnen niet overgeven. **WAAR** Paarden kunnen niet overgeven, omdat een spier in hun slokdarm dit niet toelaat.
7. Chocolade verbetert het concentratievermogen. **WAAR** Zwarte chocolade zou het concentratievermogen verbeteren, omdat het zorgt voor meer theobromine in het bloed.
8. Veganisten drinken geitenmelk. **VALS** Een veganist is een persoon die geen producten gebruikt die van dieren afkomstig zijn, dus in principe ook geen dierlijke melk, kaas, eieren of honing. Sommige veganisten zullen ook geen kledij dragen waarin wol of leer is verwerkt. Ze doen dit om zo weinig mogelijk leed te veroorzaken aan de dieren.
Een vegetariër eet geen producten waarvoor het dier gedood moet worden, zoals vlees of vis. Een vegetariër consumeert bijvoorbeeld wel eieren of melk.

-
1. Fake News is een typisch gerecht uit de staat Texas in de Verenigde Staten. **VALS** 'Fake news' betekent 'vals nieuws'. Er wordt veel vals nieuws verspreid in de Verenigde Staten (en ook in andere landen), maar tot op heden heeft geen enkel gerecht deze naam gekregen.
-
2. De maan heeft een invloed op onze slaap. **WAAR** Bij volle maan slapen we minder lang en minder diep, volgens een studie in het vakblad Current Biology. Een lichtere slaap zou onze voorouders geholpen hebben om zich te beschermen tegen roofdieren die bij volle maan jagen. Wanneer er veel licht is, is de kans immers groter dat er veel roofdieren op pad zijn.
-
3. Bronnen over informatie controleren is nutteloos. **VALS** Er is veel foute informatie te vinden op het internet (en daarbuiten). Als je twijfelt, kan het nooit kwaad om de bron van de informatie te controleren.
-
4. Een telefoon in een benzinstation gebruiken is gevaarlijk. **VALS/WAAR** Het antwoord is niet zo eenduidig. Theoretisch gezien is er mogelijkheid op ontploffing. Wanneer je telefoon valt, zouden er vonken kunnen ontstaan. Ook de statische elektriciteit die een telefoon veroorzaakt, zou de dampen in een gasstation kunnen doen ontbranden. Maar in de praktijk is dat nog nooit gebeurd.
-
5. In 2030 zullen robots voetballers op het veld vervangen. **VALS** Er bestaan voetbalrobots (en zelf een RoboCup!), maar er is tot nu toe nog geen sprake van om voetballers te gaan vervangen door robots. Wel denkt de UEFA eraan om scheidsrechters te vervangen door robots.
-
6. De bestverkopende artiest ter wereld is Justin Bieber **VALS** De bestverkopende artiest wereldwijd is The Beatles (gekeken naar online aankopen en offline aankopen). Bieber is de meest gestreamde artiest op Spotify.
-
7. Na het eten moet je twee uur wachten voor je gaat zwemmen. **VALS** Het advies om niet te zwemmen na het eten is gebaseerd op de vaststelling dat er na het eten meer bloed in het maag-darmsysteem nodig is voor de vertering. Bijgevolg is er minder bloed beschikbaar voor andere organen zoals hersenen, hart, spieren... Maar ons lichaam beschikt over voldoende bloedreserves om een zwempartijtje na het eten te 'verteren'. Alcohol wordt wél afgeraden voor het sporten.
-
8. De nazi's probeerden honden te leren lezen. **WAAR** Net zoals de nazi's op zoek gingen naar het pure en ultieme mensenras, gingen ze op zoek naar het pure en ultieme hondenras. Ze geloofden dat honden intelligent genoeg waren om te leren lezen en spreken. Al deze moeite is echter voor niets gebleken.
-

1. Een mier kan tot 50x zijn eigen gewicht tillen. **WAAR** Mieren zijn zeer lichte dieren. Daarom hebben ze minder spierkracht nodig om zichzelf recht te houden, en kunnen ze meer energie steken in het dragen van objecten.

2. Een man slaagde erin om meer dan 20 minuten onder water te blijven zonder adem te halen. **WAAR** Op 27 maart 2021 brak de Kroaat Budimir Šobat het wereldrecord 'adem inhouden'. Hij bleef maar liefst 24 minuten en 37 seconden onder water.

3. Op internet zijn er geen wetten. **VALS** Net zoals in het offline leven, heb je rechten en plichten op het internet. Zo mag je geen haat verspreiden, niet discrimineren en ook niet pesten. De Gegevensbeschermingsautoriteit van de Vlaamse overheid ziet toe op de goede opvolging hiervan.

4. De Taumatawhakatangihangakoauauotamateaturipukakapikimaungahoronukupokaiwhenuakitanatahu is de heuvel met de langste naam ter wereld. **WAAR** De Taumata... telt 85 letters en is gelegen in Nieuw-Zeeland. De Maori gaven deze naam en het betekent: de berg waar Tamatea, de man met de grote knieën, de bergbeklimmer, de land-verslinder die over de wereld reist, speelde met zijn neusfluit voor zijn geliefde.

5. De eerste computergame werd uitgevonden in de jaren 1930. **VALS** De eerste officiële computergame 'Tennis for two' werd uitgevonden in 1958. Het was een erg simpel tennisspelletje waarbij een balletje heen en weer wordt getikt over het scherm.

6. De Titanic zonk omdat hij botste met een walrus. **VALS** De Titanic was een groot luxeschip dat mensen in 1912 van Europa naar Amerika bracht. Op een nacht kwam het schip in aanvaring met een ijsberg, waardoor de romp scheurde en het schip naar de bodem van de oceaan zonk ...

7. Uitslapen tijdens het weekend helpt om slaap in te halen. **VALS** Te lang uitslapen in het weekend, zorgt ervoor dat je slaapritme helemaal verstoord raakt. Hierdoor heb je 's avonds meer moeite om in slaap te vallen.

8. De koudste temperatuur ooit gemeten in België is -30°C. **WAAR** Op 27 juni 1947 was het -30°C in Rochefort, in het zuiden van België.

Val niet voor vals (activiteit 6)

Digitale strijd: Is dat echt waar?

We willen leerlingen niet alleen helpen om via analytische vragen de betrouwbaarheid van de bron te beoordelen, maar we willen ook dat ze begrijpen dat er op veel plaatsen informatie te vinden is (niet alleen in leerboeken). Ze worden aangemoedigd om hun vaardigheden in te zetten om allerlei soorten media te analyseren. Vervolgens zijn ze klaar om speciale categorieën media te analyseren, zoals bijvoorbeeld nieuwsberichten of wetenschappelijke gegevens.

Doelstellingen



- ✓ **Nagaan** welke hulpmiddelen je al gebruikt om te weten of de informatie betrouwbaar is.
- ✓ **Begrijpen** hoe bepaalde zaken zoals kennis en drijfveren de geloofwaardigheid beïnvloeden.
- ✓ **Leren gebruik maken** van vier vragen om de betrouwbaarheid van een bron te beoordelen.
- ✓ **Beseffen** dat een bron die betrouwbaar is voor een bepaald onderwerp dat niet noodzakelijkerwijs is voor andere onderwerpen.
- ✓ **Weten** dat meerdere bronnen controleren vaak helpt om na te gaan of informatie betrouwbaar is.

Even praten



Wat maakt dat iets of iemand geloofwaardig of betrouwbaar overkomt?

Elke dag moet je beslissingen maken over wat je wel en niet moet geloven. Was die video die je net zag echt of in scène gezet?? Vertelt je oudere broer je de waarheid of is hij je aan het plagen? Is de roddel die je over een vriend hebt gehoord waar?

Wat kun je doen om te weten of iemand de waarheid spreekt? Gebruik je deze aanwijzingen al?

1. Wat je weet over iemand

Je weet bijvoorbeeld of een klasgenoot ergens in uitblinkt of de reputatie heeft om eerlijk te zijn, humor te hebben of gemeen te zijn. Zo weet je al een beetje of die persoon waarschijnlijk serieus is, een grapje maakt of liegt.

2. Wat iemand weet over jou

Je ouders weten bijvoorbeeld welke gerechten je buikpijn bezorgen, maar de advertenties op tv weten dat niet. Dus, je volgt het voedseladvies van je ouders op. De bibliotheekmedewerker op school kent je interesses en weet welke boeken je interessant vindt, dus vertrouw je op zijn/haar aanbevelingen.

3. Intonatie en gezichtsuitdrukkingen

Je weet bijvoorbeeld dat je vrienden het tegenovergestelde bedoelen van wat ze zeggen als ze met hun ogen rollen en klagen over die "vreselijke tijd" in het nieuwe skatepark.

4. De situatie

Wanneer je bijvoorbeeld wordt geplaagd door je vrienden om je nieuwe kapsel, weet je dat het maar een grapje is. Mocht iemand op school echter precies dezelfde woorden gebruiken om je voor de hele klas in verlegenheid te brengen, dan wordt het een belediging.

Wanneer we informatie krijgen van mediabronnen zoals een video, een persoon op de televisie of een website, kennen we die bron niet persoonlijk, en zij kennen ons niet. We weten niet of we hen wel moeten geloven.

Zelfs wanneer iemand die we kennen ons een bericht stuurt, hebben we geen aanwijzingen zoals gelaatsuitdrukkingen of de toon van een stem, waardoor we soms niet zeker weten wat ze bedoelen. Dat is het moment om onszelf vragen te stellen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

Hand-out: 'Beslissen wat betrouwbaar is' (één per leerling)

1. Bronnen beoordelen

Als je op zoek bent naar een tof nieuw videospel, zou je dan je oma om raad vragen? Of, anders gesteld, is je oma een **betrouwbare** bron voor videospelletjes? Een betrouwbare bron geeft ons **juiste** en **relevante** informatie.

Maak een lijstje met de voor- en nadelen van het vragen om advies over videogames aan je oma.

Ziet je lijstje er ongeveer zo uit?

VOORDEEL	NADEEL
<i>Oma houdt van me en wil dat ik gelukkig ben</i>	<i>Oma speelt geen videospelletjes en weet er ook niet veel over</i>
<i>Wanneer ze het antwoord niet weet, is oma behoorlijk goed in het vinden van de juiste informatie</i>	<i>Oma weet niet welke spelletjes ik al heb of welke soort spelletjes ik leuk vind</i>

Als je lijstje er zo uitzag, heb je net twee van de meest voorkomende methodes gebruikt om te bepalen of een bron betrouwbaar is: **drijfveer** en **expertise**. 'Expertise' is een specifieke vaardigheid of kennis over een bepaalde materie. 'Drijfveer' is de intentie van iemand, de reden waarom een persoon iets zegt of doet.

Welk item in de lijst geeft je informatie over de drijfveren van oma? Welke items zeggen iets over haar expertise? Is de oma van dit lijstje met voor- en nadelen een betrouwbare bron voor advies over een nieuw videospelletje? Ze zou niet tegen je liegen, maar het is wellicht beter om het aan iemand te vragen die om ons geeft **en** ook iets afweet van videospelletjes en welke we leuk vinden.

We weten bijvoorbeeld ook dat papa een uitstekende kok is, maar geen verstand heeft van mode, dat onze coach veel weet over basketbal, maar niet over turnen, en dat oma vrijwel elk stuk speelgoed kan repareren, maar niets afweet over videospelletjes. **Dat iemand een expert is in één zaak, betekent niet dat die persoon een expert is in alles.**

2. Maak je eigen lijst met voor- en nadelen

Als dit de eerste keer is dat je hebt stilgestaan bij het gebruik van drijfveer en expertise als indicatoren om te beslissen welke informatiebronnen betrouwbaar zijn, kun je misschien best nog wat meer oefenen.

Stel dat je beter wilt leren voetballen. Maak een lijstje met voor- en nadelen van de volgende opties, zodat je kan beslissen of het een betrouwbare bron is:

- je oma
- een blog van een succesvolle basketbalcoach aan de middelbare school
- de beste speler uit jouw voetbalploeg
- een website die voetbalschoenen verkoopt en tips geeft
- Filmpjes die trainingstechnieken aanleren om beter te leren voetballen

Wat zijn de voor- en nadelen van elke bron?

- Is er een bron die verstand heeft van lesgeven, maar mogelijk niet vertrouwd is met voetbaltechnieken?
- Is een van de bronnen een voetbalexpert die mogelijk geen verstand heeft van lesgeven?
- Is er een bron die je altijd lijkt te adviseren om iets van hen te kopen?
- Is er een bron die iets afweet van voetbal, maar jou niet kent en dus ook niet weet waaraan je precies moet werken?

Bespreek: wie zou een goede bron zijn om advies aan te vragen en waarom?

Betrouwbaarheid is zelden zwart of wit. De meeste bronnen hebben voor- en nadelen. Daarom **raadpleeg je beter verschillende bronnen** en vergelijk je hun antwoorden.

3. Stappen om te overwegen

Betrouwbaarheid gaat niet alleen over **wie** we geloven. Het gaat ook over **wat** we geloven. We krijgen informatie over de wereld van allerlei bronnen, niet alleen rechtstreeks van mensen. Een film over een tsunami toont een gigantische golf, hoger dan een wolkenkrabber, die de mensen gaat overspoelen. Zien tsunami's er **echt** zo uit? Een advertentie

impliceert dat de meeste wetenschappers mannen zijn met een warrig kapsel, een grote ronde bril en een witte stofjas. Is dat zo?

We kunnen elke bron controleren aan de hand van de 3 stappen op het werkblad 'Beslissen wat betrouwbaar is'. Deze stappen hebben te maken met wat we al weten over de termen drijfveer en expertise.

Stap 1: Gebruik je gezond verstand

Stel de vraag: Is het logisch? Slaat het ergens op?

Als a) wat je ziet nergens op slaat, b) je weet dat het niet waar is uit eigen ervaring of c) het niet overeenstemt met de feiten die je al kent, dan hoef je geen verdere stappen te ondernemen. Je hebt te maken met een bron die niet betrouwbaar is.

Stap 2: Stel vragen

Niet zomaar vragen, maar deze vier vragen:

Expertise

a) Kent deze bron me of geeft deze bron om me?

Het antwoord op deze vraag hangt af van de informatie waar je naar op zoek bent. Als je informatie opzoekt over plastic flessen die de zee vervuilen, dan maakt het echt niet uit of de bron je kent of niet. Maar als een website belooft dat je dol zal zijn op hun nieuwe speelgoed, dan zou die eerst moeten weten wat voor soort speelgoed, spelletjes of activiteiten je leuk vindt.

b) Weet deze bron veel over dit onderwerp? Waar komt die kennis vandaan?

Sommigen denken dat een digitale spraakassistent de makkelijkste manier is om aan betrouwbare informatie te komen. Digitale spraakassistenten lijken alles te weten! Heb je je ooit afgevraagd hoe ze al die antwoorden kennen? Ze gebruiken wiskundige berekeningen (algoritmen) om de antwoorden te geven.

Voor eenvoudige vragen die slechts één mogelijk antwoord hebben (zoals de buitentemperatuur, of de naam van een beroemdheid die bekend is van een bepaald liedje), zijn ze meestal een betrouwbare bron. Als de vraag echter complex is, kun je beter beginnen bij mensen of groepen die de nodige ervaring hebben opgedaan of die bekroningen of doctoraten hebben behaald op het gebied van jouw onderwerp. Vervolgens kun je een spraakassistent gebruiken om de informatie te verifiëren (zie Stap 3).

Drijfveer

c) Wat wil deze bron dat ik doe of geloof, en waarom?

Verdiend de bron er iets aan als je hun advies opvolgt? Denk je bijvoorbeeld dat influencers betaald worden wanneer je het product koopt dat ze dragen of waarover ze praten? Dragen professionele atleten een bepaald merk schoenen of shirts omdat ze die mooi vinden of omdat ze betaald worden om ze te dragen?

Er zit vaak een financiële reden achter een logo of merknaam in een video of advertentie. Dat kan beïnvloeden wat de influencer of atleet je vertelt (of juist niet vertelt). Ze hebben zeker niet de intentie om je te benadelen, maar het is mogelijk dat ze geld belangrijker vinden dan het feit of ze je de volledige waarheid vertellen of het beste advies geven.

d) Wie heeft er baat bij en wie kan er benadeeld worden als mensen deze bron geloven?

Dat is niet altijd makkelijk te achterhalen. Een voorbeeld.

Neem nu een advertentie voor een app die belooft van jou een betere student te maken.

- Wat zijn de mogelijke voordelen? De uitgever van de app heeft er baat bij dat je de app koopt, om er zo geld mee te verdienen. Jij zou er misschien baat bij hebben als de app je ook echt zou helpen.
- Wat zijn de mogelijke nadelen als je de app gelooft? Je zou je geld kunnen verspillen als je de app zou kopen. Je zou ook tijd kunnen verliezen door de verkeerde dingen te oefenen en misschien zelfs slechter presteren op school. Je zou onterecht kunnen vertrouwen op de app, die alleen maar kan raden wat je nodig hebt, en geen hulp van je leraar inroepen, die wél weet wat je nodig hebt.

Stap 3: Bevestig

Stel de vraag: Bevestigen andere betrouwbare bronnen wat deze bron beweert? Het gaat er niet alleen om meer bronnen te raadplegen, maar om het raadplegen van een **grotere verscheidenheid** aan bronnen. Als je geen verschillende betrouwbare bronnen kan vinden die het eens zijn met de bron die je controleert, dan moet je die bron niet geloven.

4. Je bronnen controleren

Nu je het begrepen hebt, is het tijd om te oefenen! Formuleer een vraag over een thema dat in de klas aan bod is gekomen of over iets dat je online hebt gezien. Zoek een bron die een antwoord geeft op jouw vraag. Gebruik de vragen van de hand-out om in kleine groepjes te beslissen of de bron betrouwbaar is.

Hier is wat inspiratie:

- Je hebt een verjaardagscadeau nodig voor een vriend. Een advertentie voor een lokale winkel beweert dat de uitgebreide zoekfunctie van hun webshop je een cadeau helpt te vinden voor eender wie op je lijstje. Is dat wat voor jou?
- Je leest de online recensies over een nieuwe pizzeria en merkt dat drie van de zes recensies met 5 sterren afkomstig zijn van mensen met dezelfde achternaam als de uitbaters van het restaurant. Twee anderen beweren dat het de beste pizza ter wereld is en één geeft aan dat het niet slecht was voor een goedkope pizza. Er zijn ook veertien negatieve reacties. Zouden de positieve recensies je overtuigen om hun pizza uit te proberen?

- Een pop-up informeert je dat je deel uitmaakt van een zeer kleine groep die geselecteerd is om een speciale 'zeemeerminpil' te proberen, waarmee je zonder duikuitrusting onder water zou kunnen ademen. Je hoeft enkel 9,99 euro over te schrijven. Zou je daarop ingaan?
- Je vindt de meeste video's van een populaire vlogger leuk omdat ze grappig zijn, maar er worden ook gemene dingen gezegd over minderheidsgroepen. Aanvaard je dat omdat de vlogger grappig en erg populair is? Denk je dat mensen erdoor beïnvloed worden?

Leerpunten

Vragen stellen is onze kracht. Als je de juiste vragen stelt over de bronnen en over de informatie die ze geven, ben je veel beter geïnformeerd. Hoe meer bronnen je gebruikt, hoe beter. Onthoud dat een goede bron voor een bepaald onderwerp niet noodzakelijk een goede bron is voor andere onderwerpen.

Beslissen wat betrouwbaar is

Nuttige stappen om na te gaan of bronnen betrouwbaar zijn of niet.

Stap 1

Gebruik je gezond verstand

Is het logisch?

Stap 2

Stel vragen

Niet zomaar vragen, maar deze vier vragen:

Expertise

- Kent deze bron me of geeft deze bron om me (en is dat belangrijk)?
- Weet deze bron veel over dit onderwerp? Waar komt die kennis vandaan?

Drijfveer

- Wat wil deze bron dat ik doe of geloof, en waarom?
- Wie heeft er baat bij en wie kan er benadeeld worden als mensen deze bron geloven?

Stap 3

Bevestig

Bevestigen andere **betrouwbare** bronnen wat deze bron beweert? Zoek online, of roep de hulp in van de mediaspecialist van je bibliotheek om andere bronnen van informatie over je onderwerp te vinden (in boeken of in artikels uit kranten of tijdschriften, zowel online als offline). Herhaal de stappen 1 en 2 voor deze bronnen en stel dezelfde vragen. Als ze je dezelfde informatie geven over je onderwerp, is het vrij waarschijnlijk dat deze bronnen bevestigen dat je bron betrouwbaar is.

Val niet voor vals (Activiteit 7)

Onbetrouwbare informatie opmerken online

Context mediavaardigheid voor leerkrachten: Dankzij vragen over mediageletterdheid en waarnemingstechnieken kunnen leerlingen zich een weg banen door onjuiste informatie, zonder in discussies verzeild te geraken of relaties met vrienden en familie te verstoren. Ze moeten echter vragen stellen en er een gewoonte van maken om informatie die ze krijgen kritisch te benaderen.

Doelstellingen



- ✓ Aanwijzingen **identificeren** die aangeven dat een nieuws- of informatiebron misleidend is.
- ✓ Analytische vragen en aandachtige waarnemingen **gebruiken** om de betrouwbaarheid van de bron te evalueren.
- ✓ **Begrijpen** hoe belangrijk het is dat je een bron controleert voor je een boodschap deelt.
- ✓ **Alle** nieuwsberichten en informatie leren **controleren**, niet alleen de informatie waarvan we vermoeden dat ze onjuist is.

Even praten

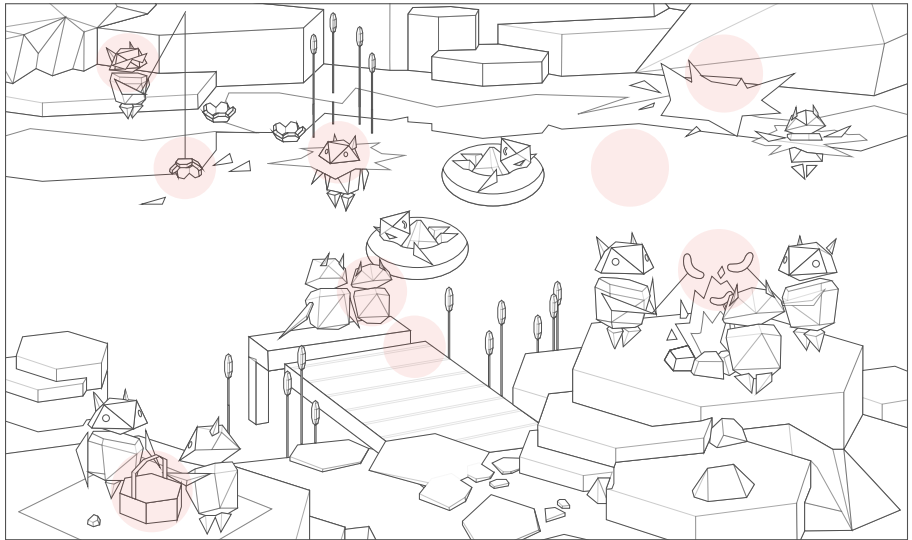


Heb je weleens zo'n spelletje gespeeld waarbij je de fouten in een foto moet opsporen? Soms is omgaan met informatie net hetzelfde. Er zijn een hoop mensen en groepen die zo gedreven zijn dat ze de waarheid verdraaien om ons te overtuigen van hun gelijk. Als hun verdraaiing van de werkelijkheid wordt gepresenteerd als een nieuwsbericht, noemen we dat 'desinformatie'.

Sommige mensen weten niet hoe ze onjuiste informatie kunnen herkennen, en delen deze toch. Zo wordt 'fake news' verspreid. Wanneer mensen zich voor hun keuzes baseren op onjuiste informatie, wordt het heel moeilijk om rustig naar elkaar te luisteren, respectvol te argumenteren, elkaar beter te begrijpen en problemen op te lossen.

Maar als iets op nieuws lijkt, hoe kunnen we dan zeggen of het echt en betrouwbaar is of net nep en misleidend? We zullen technieken leren om het onderscheid te maken, en de trucjes die gebruikt worden om je te misleiden. Bovendien kunnen we vragen stellen om verhalen te spotten die niet gebaseerd zijn op feiten.

Er zijn 9 verschillen. Heb je ze allemaal gevonden?



Proberen te achterhalen of een nieuwsbericht echt of nep is lijkt een beetje op dit spelletje. Door goed te kijken kun je belangrijke informatie vinden. Het is natuurlijk een stuk makkelijker als je weet waarnaar je zoekt!

Hier volgen een aantal aanwijzingen voor het opsporen van onjuiste informatie. Als je deze dingen opmerkt, heb je waarschijnlijk te maken met 'fake news' of misleidende informatie.

1. Let op de URL

Het eerste waarop je moet letten is de URL (het webadres) van de website die het artikel heeft gepubliceerd. Sommige nepsites proberen je te misleiden met een naam die lijkt op de originele website, maar met kleine verschillen. De meeste bedrijven gebruiken korte URL's omdat ze makkelijker te onthouden en in te tikken zijn. URL's met extra, overbodige tekens zijn dan ook vaak sites met nepinformatie.

Bekijk het werkblad 'Misleidende URL's herkennen':

- Omcirkel alle URL's waarvan je denkt dat ze echt zijn.
- Als iedereen klaar is, kun je de antwoorden bekijken. Had je ze allemaal goed?

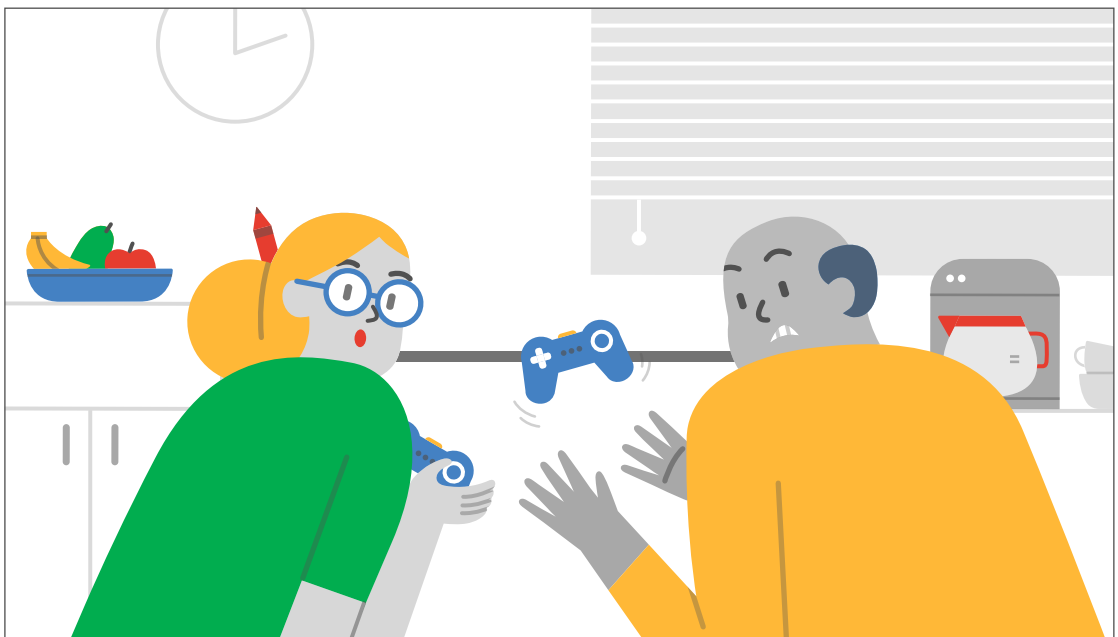
Hoe kun je controleren of achter een URL een echte nieuwssite zit? Een goede manier is online zoeken naar de nieuwsorganisatie of de URL zelf. Als de organisatie betrouwbaar is, verschijnt er rechts van de zoekresultaten vaak een kadertje met een beschrijving van de organisatie, inclusief het bijbehorende internetadres. Is de URL nep, dan kun je doorgaans naar beneden scrollen en zie je dat de website gerapporteerd is als nep of stel je vast dat de site niet langer beschikbaar is.

2. Titels analyseren

Soms deelt iemand een artikel zonder URL. In zulke gevallen zijn de volgende aanwijzingen nuttig:

- a) Het artikel begint met een foto van iets wat je kan interesseren, zoals een schattig hondje, een beroemdheid of een bijzondere stunt. Als je erop klikt, heeft het artikel echter weinig of niets te maken met de foto.
- b) In plaats van je zelf te laten beslissen zullen mensen die je willen overtuigen, vaak zaken gebruiken als **vetgedrukte tekst**, **TEKST IN HOOFDLETTERS**, onderlijnde tekst of uitroeptekens. Op die manier denk je dat je iets belangrijks ziet en klik je erop. Dat noemen we ook 'clickbait'. Echte journalisten gebruiken die technieken niet.
- c) Opdat je een artikel zou lezen, worden in de titel vaak woorden gebruikt als 'schokkend', 'schandalig' of 'verrassend'. De schrijvers weten dat dergelijke woorden ons nieuwsgierig maken. **Echte** journalisten laten het nieuws echter voor zich spreken. Ze vertellen het verhaal en laten ons zelf beslissen of het schokkend of verrassend is.

Neem bijvoorbeeld deze afbeelding en de titel:



SHOCKEREND: wat leerkrachten doen na school!

Voor je verder leest: waarover denk je dat het bericht zal gaan?

Waarom denk je dat?

Wat is zijn je argumenten?

Dit is het artikel:

"Uit een recent onderzoek van een Amerikaanse universiteit blijkt dat 86% van de leerkrachten hetzelfde doet als iedereen na het werk. Ze doen boodschappen, koken, brengen tijd door met hun gezin, doen huishoudelijke taken en bereiden zich voor op de volgende dag. De laatste tijd doen veel leraren echter ook iets onverwachts.

Zo'n tien jaar geleden zijn de beschikbare middelen voor het onderwijs door economische problemen flink verminderd. Dat betekende dat de leraren jarenlang geen loonsverhoging kregen. Doordat ze moeite hebben om alles te betalen met hun laag loon, hebben veel leerkrachten nu een tweede baan. Op sommige plaatsen gaan leraren zelfs in staking voor meer loon, zodat ze kunnen stoppen met hun tweede baan en meer tijd kunnen besteden aan hun leerlingen."

Had je verwacht dat het artikel daarover zou gaan? Vind je de afbeelding en de titel misleidend of correct? Wat is je bewijs?

3. Bronnen analyseren

Wanneer we nieuws analyseren, kunnen aanwijzingen ons helpen, maar dat is niet altijd genoeg. Soms gebruiken ook echte nieuwskanalen technieken om onze aandacht te trekken, waardoor ze nep kunnen lijken. En soms lijken nepbronnen zo goed op echt nieuws, dat het moeilijk te zien is dat ze vals zijn. Het is lastig om ze uit elkaar te houden. Bijvoorbeeld:

Denk je dat dit echte nieuwskanalen zijn?

De Nieuwe Belgen
Nieuwste Nieuws
Het Laatste Nieuws
Het Beste Nieuws
Nieuws België
The Belgian Times

Alleen *Het Laatste Nieuws* is echt. Hoe kan je dat te weten komen? Je zou kunnen beginnen met een online zoekopdracht naar de naam van de organisatie. Kijk waar de naam verschijnt buiten de website van de organisatie zelf. Als de naam wordt vermeld op Wikipedia of in een krantenartikel of een nieuwsmagazine, is het waarschijnlijk een echte organisatie. Maar let ook op wat er in die artikels wordt gezegd! Het is best mogelijk dat ze allemaal bevestigen dat het om een valse organisatie gaat.

Zoek een artikel over je school, je omgeving, het nieuwste dieet of iets in het nieuws wat je interesseert. Gebruik de drie stappen op het werkblad 'Beslissen wat betrouwbaar is' en de nieuwe aanwijzingen die je hebt geleerd, om te beslissen of het artikel nep is of echt.

Stap 1: Gebruik je gezond verstand

Stel de vraag: Is dit logisch? Klopt dit?

Soms is het heel duidelijk. Als je een titel ziet als: **BEROEMDHEID KRIJGT IN HET GEHEIM BABY VAN ALIEN**, dan zal je wellicht besluiten dat het nep is.

Soms is het echter veel minder duidelijk. Als:

- a) wat je ziet niet lijkt te kunnen;
 - b) je uit eigen ervaring weet dat het niet waar is;
 - c) het niet overeenkomt met feiten die je al weet;
- ... dan heb je waarschijnlijk een bron voor je van fake news (nepnieuws).

Stap 2: Stel de expertise- en drijfveervragen

(Zie Activiteit 7.)

Stap 3: Bevestig

Stel de vraag: Bevestigen andere **betrouwbare** bronnen wat deze bron zegt?

Wie schrijft nog over dit nieuws? (Je kan zoeken op het internet om te zien of ook andere kanalen dit nieuws brengen.) Welke andere artikels staan op de website in kwestie? Is de invalshoek telkens dezelfde, of zijn er meerdere opinies? Als je het nieuws niet vindt bij verschillende betrouwbare bronnen, sta je beter sceptisch tegenover je bron.

Leerpunten

Nu je weet hoe je aanwijzingen en vragen kan gebruiken om onjuiste informatie op te sporen, kan je altijd slimme vragen stellen en goed observeren. Na enige tijd word je zo een expert in het spotten van nepnieuws online. Je weet nu hoe je de informatie die je online vindt, kan analyseren. Dat heet 'kritisch denken' en het is een superkracht voor elke mediagebruiker.

Val niet voor vals (Activiteit 8)

Wat als we een zoekmachine waren?

Zonder technologie te gebruiken (dat doen we in de volgende activiteit), maken de leerlingen samen 'zoekresultaten' om te leren hoe het zoeken op internet van 'binnenuit' werkt.

Doelstellingen



- ✓ **Leren** hoe online zoeken werkt.
- ✓ **Zoeken** naar informatie over een onderwerp.
- ✓ **Begrijpen** dat zoekresultaten verzamelingen van informatie zijn en niet noodzakelijk antwoorden op een vraag.

Even praten



Wat is zoeken?

Het internet omvat miljarden stukjes informatie. Door online te zoeken met behulp van een zoekmachine kunnen we de grote hoeveelheid informatie van over de hele wereld filteren. Een zoekmachine is een softwareprogramma dat mensen gebruiken om informatie te vinden over allerlei onderwerpen.

Om deze tool te gebruiken typ je een paar zoekwoorden in over een onderwerp waarover je meer wilt weten in de zoekbalk (het lege vak op een zoekmachinepagina) of in je browservenster (waar je ook webadressen intypt). Daarna druk je op 'Enter' of klik je op de zoekknop en (zowat een halve seconde later) krijg je als bij magie je zoekresultaten. Nu ja, er komt natuurlijk geen echte magie aan te pas. De zoekmachine maakt gebruik van algoritmes. Dat is een ingewikkeld woord om te zeggen dat mensen bij het zoekbedrijf de software hebben geleerd hoe deze informatie voor je moet vinden en ophalen. Maak je nu maar geen zorgen over hoe algoritmes werken. Je hoeft enkel te weten dat de zoekmachine al het zoekwerk voor jou doet.

Het is ook goed om te weten dat zoekresultaten niet per se antwoorden zijn op een vraag. Het zijn gewoon verzamelingen van informatie waarin je geïnteresseerd bent of waar je naar op zoek bent. Als je een vraag voorlegt aan een zoekmachine, kun je vaak een antwoord vinden in je zoekresultaten, maar soms zijn er een paar zoekopdrachten nodig om het juiste antwoord te vinden. Dat heet je zoekopdracht 'verfijnen'.

Laten we nagaan hoe zoeken werkt door samen te doen alsof we een zoekmachine zijn.

Activiteit



1. **Verdeel de leerlingen** in groepjes van twee.
2. **Deel een exemplaar** van het werkblad uit aan elke leerling.
3. **Stel een zoekonderwerp voor** aan de klas. Hier zijn enkele mogelijkheden:

- | | | | |
|-------------|----------------|------------|-------------|
| • pizza | • zonnestelsel | • vulkanen | • basketbal |
| • tornado | • landbouwer | • koken | • tandarts |
| • vliegtuig | • voetbal | • haaien | • bouw |

Wat heb je nodig?

- Werkblad: 'Wat als we een zoekmachine waren' (één per student)

4. De leerlingen werken samen met hun partner om mogelijke 'zoekresultaten' te creëren voor elke categorie op de hand-out: 'Website', 'Afbeelding', 'Kaart' en 'Video'. Hun resultaten kunnen woorden of tekeningen zijn, naargelang het geval.

Moedig de leerlingen aan om creatief te zijn en maak hun duidelijk dat er geen 'foute' antwoorden bestaan. Als het onderwerp 'haaien' is, kunnen de leerlingen bijvoorbeeld de volgende zoekresultaten bedenken:

- Website: informatie over verschillende soorten haaien
- Afbeelding: tekening van een haai
- Video: zwemmende haaien in de oceaan
- Kaart: de locatie van een strand waar een haai werd gezien

5. Als de leerlingen klaar zijn met de vier categorieën zoekresultaten voor het gegeven onderwerp, kies je een categorie uit (website, afbeelding, video of kaart) om te bespreken met de klas.

6. Laat telkens één leerling per duo een voorbeeld geven van hun zoekresultaten.

Bijvoorbeeld, laten we zeggen dat het onderwerp 'pizza' is. Je kan vragen dat elke groep zijn beeldresultaten laat zien voor 'pizza'. De leerlingen tonen hun tekening en leggen uit wat ze gemaakt hebben. Zo zien de leerlingen de verschillende zoekresultaten die uit één zoekopdracht kunnen voortkomen.

7. Nadat de leerlingen hun voorbeelden hebben getoond, stel je de klas de volgende vragen:

- Hoeveel verschillende resultaten kregen we ongeveer?
- Hoeveel gelijkaardige resultaten kregen we ongeveer?
- Als ik het onderwerp zou veranderen naar _____, hoe zou dat jullie resultaten veranderen? Stel dat het onderwerp 'pizza' was, hoe zouden de resultaten veranderen als ik mijn zoekopdracht veranderde naar 'pizza pepperoni'?

Suggestie: Doe vier rondes in totaal.

- Kies telkens een ander onderwerp in elke ronde en herhaal dezelfde stappen als hierboven.
- Doe vier rondes, zodat je de vier belangrijkste soorten zoekresultaten kan bespreken.

Leerpunten

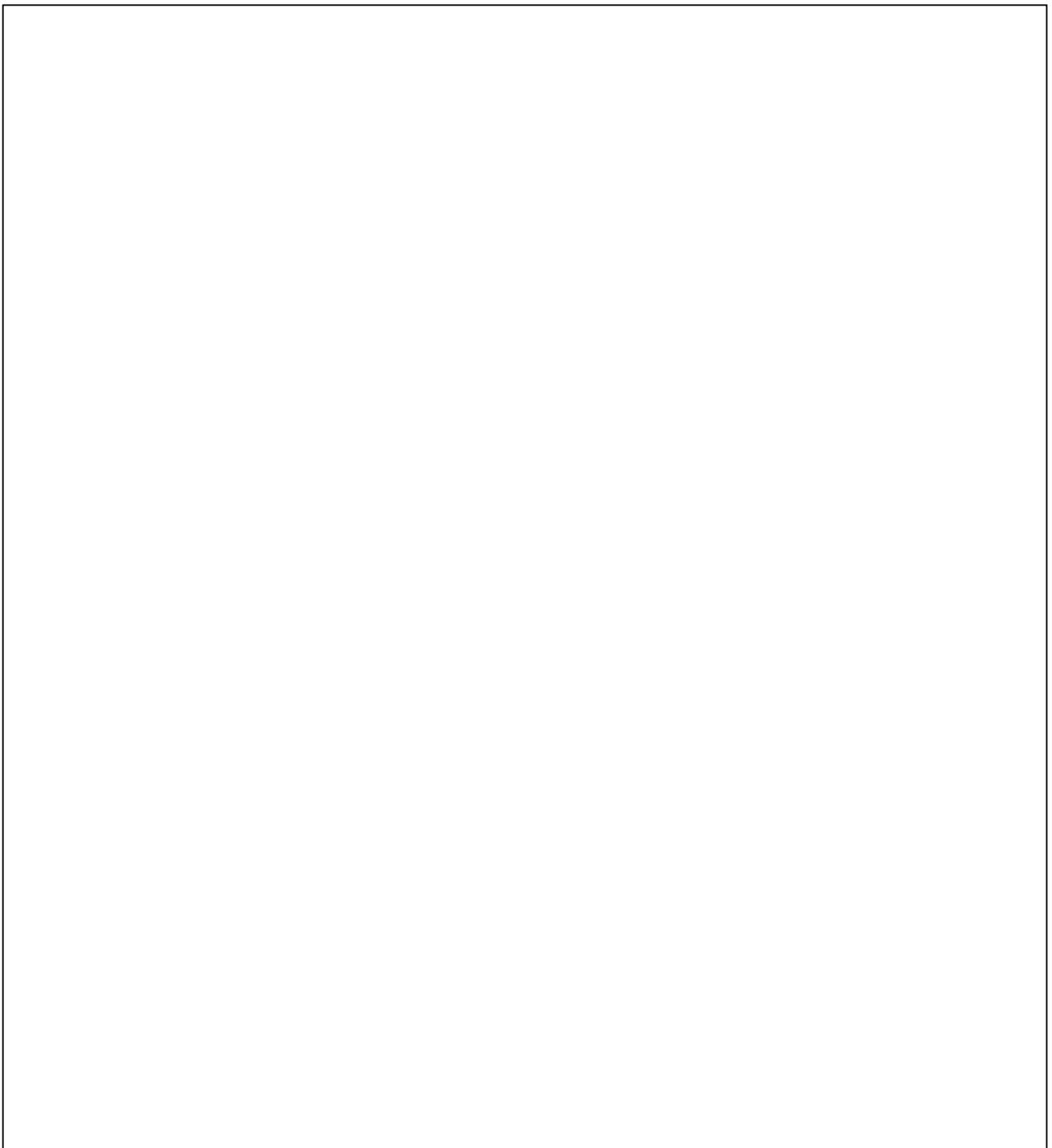
Een zoekmachine is een tool waarmee je online informatie kan opzoeken. Deze informatie kan de vorm aannemen van een website, video's, afbeeldingen, kaarten enz. De zoekwoorden die je in de zoekmachine intypt bepalen welke resultaten je krijgt.

Wat als we een zoekmachine waren?

Onderwerp zoekopdracht

Website

Afbeelding | Video | Kaart



Val niet voor vals (Activiteit 9)

Leren zoeken op het internet

Met behulp van een internetverbinding leren de leerlingen een zoekmachine gebruiken en oefenen ze om steeds betere zoekopdrachten te formuleren.

Doelstellingen



- ✓ Een zoekmachine **gebruiken**.
- ✓ Oefenen hoe je zoekt naar informatie over een onderwerp.
- ✓ Zoekopdrachten **formuleren**.
- ✓ Zoekwoorden **veranderen** en zien hoe de zoekresultaten veranderen.

Even praten



Zoeken is een manier om informatie te vinden op het internet. Om te zoeken open je een zoekmachine en geef je een zoekopdracht in – een vraag of zoekwoorden – in de zoekbalk om informatie te krijgen over een onderwerp waarover je meer wilt weten. Soms werkt zoekwoorden gebruiken beter dan gewoon een vraag stellen. Twee belangrijke elementen daarbij zijn **welke woorden je gebruikt** in je zoekopdracht en **in welke volgorde je ze plaatst**. Als je gewoon een vraag stelt, gebruik je misschien niet de juiste woorden en volgorde die de zoekmachine nodig heeft om je het antwoord te geven dat je wilt. Maak je echter geen zorgen: je kan perfect met een vraag beginnen.

Het belangrijkste is dat je een zoekopdracht ingeeft, want vaak moet je meermaals zoeken om de info te vinden die je wilt. Geef dus je vraag in in de zoekmachine, bekijk de zoekresultaten en gebruik die resultaten (als ze niet goed genoeg zijn) om een betere zoekopdracht te formuleren en nog dichter bij het antwoord te komen dat je wilt.

Bijvoorbeeld: Stel dat ik een tuin wil aanleggen. Ik wil groenten kweken om te gebruiken in de keuken.

- Ik heb geen idee hoe dat moet, dus wil ik het opzoeken op het internet. Ik open een zoekmachine en tik de volgende vraag in: "Hoe leg ik een tuin aan?"

Toon je computerscherm, zodat de leerlingen je zien zoeken.

- Goed, laten we nu even de resultaten bekijken.

Neem de resultaten door met de klas. Toon dat je zowel websites, afbeeldingen, video's als andere resultaten krijgt. Wijs ook op zoekresultaten die niet relevant zijn voor wie groenten en kruiden wil kweken voor in de keuken.

- Ik merk dat veel van de resultaten over allerlei tuinen gaan, maar ik wil informatie over een tuin aanleggen bij mij thuis. En ik wil alleen planten die ik kan opeten. Ik zou beter een zoekwoord over groenten toevoegen, zeker?

Oké, laten we deze zoekopdracht even proberen: 'thuis tuin groenten'.

Toon je computerscherm, zodat de leerlingen je zien zoeken.

- Bekijk de nieuwe resultaten. Wat zie je?

Geef de leerlingen de kans om te vertellen wat ze merken in de zoekresultaten.

Bij beide zoekopdrachten kreeg ik informatie over een tuin aanleggen, nietwaar? Maar bij de eerste zoekopdracht ging het over allerlei soorten tuinen. Zo wist ik dat ik enkele belangrijke zoekwoorden moest toevoegen aan mijn oorspronkelijke zoekopdracht om de resultaten te krijgen die ik zocht, over het aanleggen van een tuin om groenten te kweken voor in de keuken.

Hoe meer je oefent in het formuleren van zoekopdrachten, hoe makkelijker zoeken wordt. Je kan altijd beginnen met een vraag. Krijg je geen goed antwoord, dan kun je op basis van de zoekresultaten extra zoekwoorden bedenken om dichterbij de buurt te komen van wat je wilt weten. Als je meteen wilt beginnen met zoekwoorden maar niet goed weet wat je moet intikken, denk er dan aan dat er geen slechte zoekwoorden bestaan. Probeer het gewoon! Je kan je zoekopdracht altijd aanpassen als je niet de resultaten krijgt die je wilt. Kom, laten we het proberen ...

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: "Online zoekopdrachten oefenen" (één per leerling)
- Apparaat met internettoegang

1. De eerste zoekopdracht formuleren

Leg de leerlingen uit dat ze een zoekmachine zullen leren gebruiken en zoekopdrachten zullen leren formuleren. Op de hand-out vinden ze vier verschillende personages. Elk personage denkt (in een tekstballon) aan iets waarover hij of zij meer informatie wil. Vraag je leerlingen vervolgens ...

- om de oorspronkelijke zoekopdracht (staat op de hand-out) in te geven in de zoekmachine en de zoekresultaten te bekijken;
- om 4-5 zoekresultaten op te schrijven op hun hand-out.

2. Hun eigen (tweede) zoekopdracht formuleren

Laat de leerlingen opnieuw kijken naar wat het personage wil weten (in de tekstballon). Vraag hun of de oorspronkelijke zoekresultaten voldoende relevante informatie gaven over het onderwerp.

- Geef de leerlingen de opdracht om hun oorspronkelijke zoekopdracht aan te passen met zoekwoorden die nuttigere resultaten zullen opleveren.

Tip: De leerlingen kunnen zoekwoorden vinden in de resultaten van de eerste zoekopdracht of in de tekstballon van het personage.

- Vraag om de tweede zoekopdracht in te geven in de zoekmachine en de zoekresultaten te bekijken.
- Vraag om 4-5 zoekresultaten op te schrijven op hun hand-out.

3. Bespreek

Laat de leerlingen per twee werken en vraag om samen te bespreken hoe ze de oorspronkelijke zoekopdracht hebben aangepast en welke resultaten ze kregen met de nieuwe zoekopdracht. Vraag om hun bevindingen te delen in een kort klasgesprek.

4. Herhaal stap 1-3 voor de andere personages.

Leerpunten

Hoe meer je het formuleren van zoekopdrachten oefent, hoe makkelijker je de informatie waarnaar je op zoek bent zult kunnen terugvinden in een zoekmachine.

Online zoekopdrachten oefenen

Ik ben op zoek naar een leuk boek.
Het mag mysterieus zijn! Ik houd ook van boeken
met verzonnen personages uit de toekomst.
Mijn leerkracht zegt dat dit 'sciencefiction' heet.



Oorspronkelijke zoekopdracht

Boeken over fantasiefiguren en mysteries

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Gewijzigde zoekopdracht

.....

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Ik wil een taart bakken voor de verjaardag van mijn zus.
Ze houdt niet van chocolade, maar is dol op fruit.
Ik vraag me af wat voor taart ik kan bakken.



Oorspronkelijke zoekopdracht

Geen chocoladecake met fruit

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Gewijzigde zoekopdracht

.....

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Ik speel graag videospellen.
Ik vraag me af hoe het zou om voor een bedrijf
dat zulke spellen maakt te werken, als ik groot ben.
Als dat mijn job zou zijn, zou ik dat supercool vinden!



Oorspronkelijke zoekopdracht

Gamingvacatures

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Gewijzigde zoekopdracht

.....

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Mijn neef heeft me gevraagd om te gaan vissen.
Ik heb nog nooit gevist, dus ik weet niet goed
wat ik allemaal moet meenemen.



Oorspronkelijke zoekopdracht

Wat heb ik nodig om te vissen?

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Gewijzigde zoekopdracht

.....

Zoekresultaten

.....

.....

.....

Val niet voor vals (Activiteit 10)

Geef het een kader

De media worden gemaakt door mensen die keuzes maken. De meest elementaire keuze is wat wel en wat niet wordt uitgebracht. In deze les leren de leerlingen zichzelf beschouwen als mediamakers wanneer ze bepalen wat ze online delen.

Doelstellingen



- ✓ **Zichzelf zien** als mediamakers.
- ✓ **Begrijpen** welke keuzes ze als mediamakers maken over wat er naar buiten wordt gebracht en wat niet.
- ✓ **Plaatsen van een kader** om het verschil te begrijpen tussen wat zichtbaar en openbaar moet worden gemaakt en wat afgeschermd of onzichtbaar moet worden gelaten.

Even praten



De producenten van visuele media bepalen zelf hoeveel informatie ze willen delen door middel van 'framing' (kadering). Ze beslissen wat ze in dat kader opnemen (wat we kunnen zien), en wat buiten dat kader blijft (wat we niet kunnen zien).

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Indexfiches en een aantal scharen (één per student)
- Een werkblad met voorbeelden (zie volgende pagina) of download ze via <https://bibzonderegrenzen.be/voor-leerkrachten>

Doorloop elke activiteit in klasverband en bespreek vervolgens:

1. Framing.

Alle media-elementen (berichtjes, video's, posts, etc.) zijn het resultaat van de keuzes van hun mediamakers. De eerste belangrijke keuze is wat er moet worden uitgebracht en de tweede is wat er achterwege moet worden gelaten. Wanneer we foto's of video's maken, worden "wel" en "niet" van elkaar gescheiden door een kader.

Om te bekijken hoe dit werkt, neem je een indexfiche en knip je een rechthoek uit het midden om je eigen kader te maken.

Houd het kader op armlengte en beweeg het langzaam naar je gezicht toe en weer van je af (je kan dit ook proberen met de zoomfunctie van een camera). Wat valt je op aan wat je in het kader ziet? Wat gebeurt er als je het kader van de ene naar de andere kant beweegt? Is er een manier om het kader te fixeren zodat je sommige van je klasgenoten kunt zien, maar andere niet, of sommige dingen aan een muur, maar andere niet?

Wanneer je de controle over het frame hebt, ben je de mediamaker. Je hebt de macht om te beslissen wat je erin opneemt of wat je weglaat. Wat je buiten het kader laat, bestaat nog steeds in het echte leven, maar de mensen die je media bekijken zullen dat deel nooit zien.

2. Behouden of weglaten?

Neem een werkblad en bekijk foto 1A. Waar denk je naar te kijken en hoe bepaal je dat? Kijk nu naar 1B. Hoe krijg je met de aanvullende informatie een beter beeld van waar je naar kijkt?

Herhaal het met foto 2A. Hoe denk je dat de schaduw wordt gevormd? Wat is je bewijs? 2B biedt aanvullende informatie. Was je gok juist?

3. Te veel informatie?

Aanvullende informatie is niet altijd welkom. Soms is het een afleiding die ons verhindert om het kleinere kader te begrijpen of te waarderen. Bekijk voorbeeld 3 op het werkblad.

Soms is het leuk om te weten hoe dingen worden gemaakt. Maar hoe zou het zijn als je elke keer dat je een film, een tv-programma of video bekijkt niet alleen het kleine kader zou zien, maar ook alle camera's, microfoons, medewerkers en de hele set. Denk je dat je het verhaal dan net zo leuk zou vinden?

4. Jij beslist.

Elke keer als je iets deelt op het internet, maak je media. Net zoals de producenten van een film, video of tv-programma bepaal je zelf wat mensen zien, wat er in beeld wordt gebracht en wat buiten beeld blijft.

Leerpunten

Als mediamaker plaats je een «kader» om wat je online deelt, zodat anderen alleen zien wat jij wilt dat ze zien.

Geef het een kader



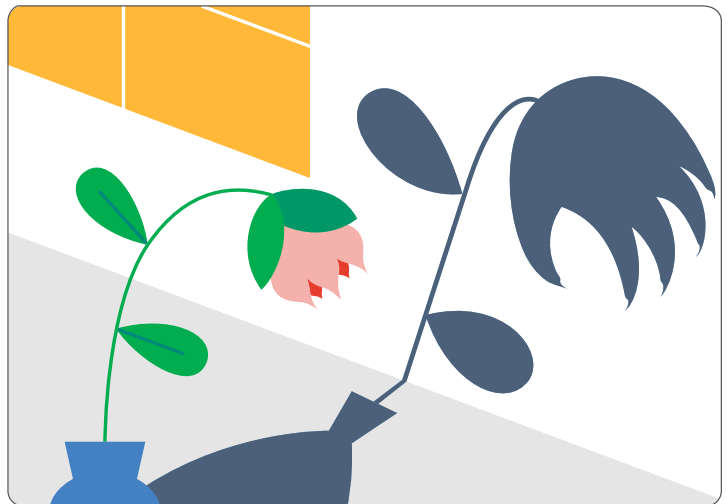
1A



1B



2A



2B



3A



3B

Val niet voor vals (Activiteit 11)

Interland: Rivier van de waarheid

In de rivier die door Interland stroomt, lopen feiten en fictie door elkaar. Maar de dingen zijn niet altijd wat ze lijken. Gebruik je gezond verstand om de stroomversnellingen over te steken en val niet voor de trucjes van de phisher die in deze wateren op de loer ligt.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

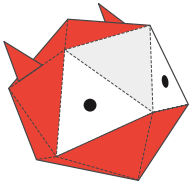
Gespreks- onderwerpen



Laat je leerlingen 'Rivier van de waarheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om te bespreken wat ze geleerd hebben in de game. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Beschrijf een moment waarop je moest beslissen dat iets echt of nep was op het internet. Welke aanwijzingen heb je gezien?
- Wat is een phisher? Beschrijf zijn gedrag en hoe dat het spel heeft beïnvloed.
- Heeft het spel 'Rivier van de waarheid' de manier veranderd waarop je dingen en mensen in de toekomst zal beoordelen? Zo ja, hoe?
- Noem één ding dat je anders zal doen nadat je de lessen hebt gevolgd en het spel hebt gespeeld.
- Geef enkele aanwijzingen van iets dat 'niet oké' of akelig is in een bepaalde online situatie.
- Hoe voel je je erbij als je online iets twijfelachtigs tegenkomt?
- Als je echt niet zeker weet of iets echt is, wat moet je dan doen?

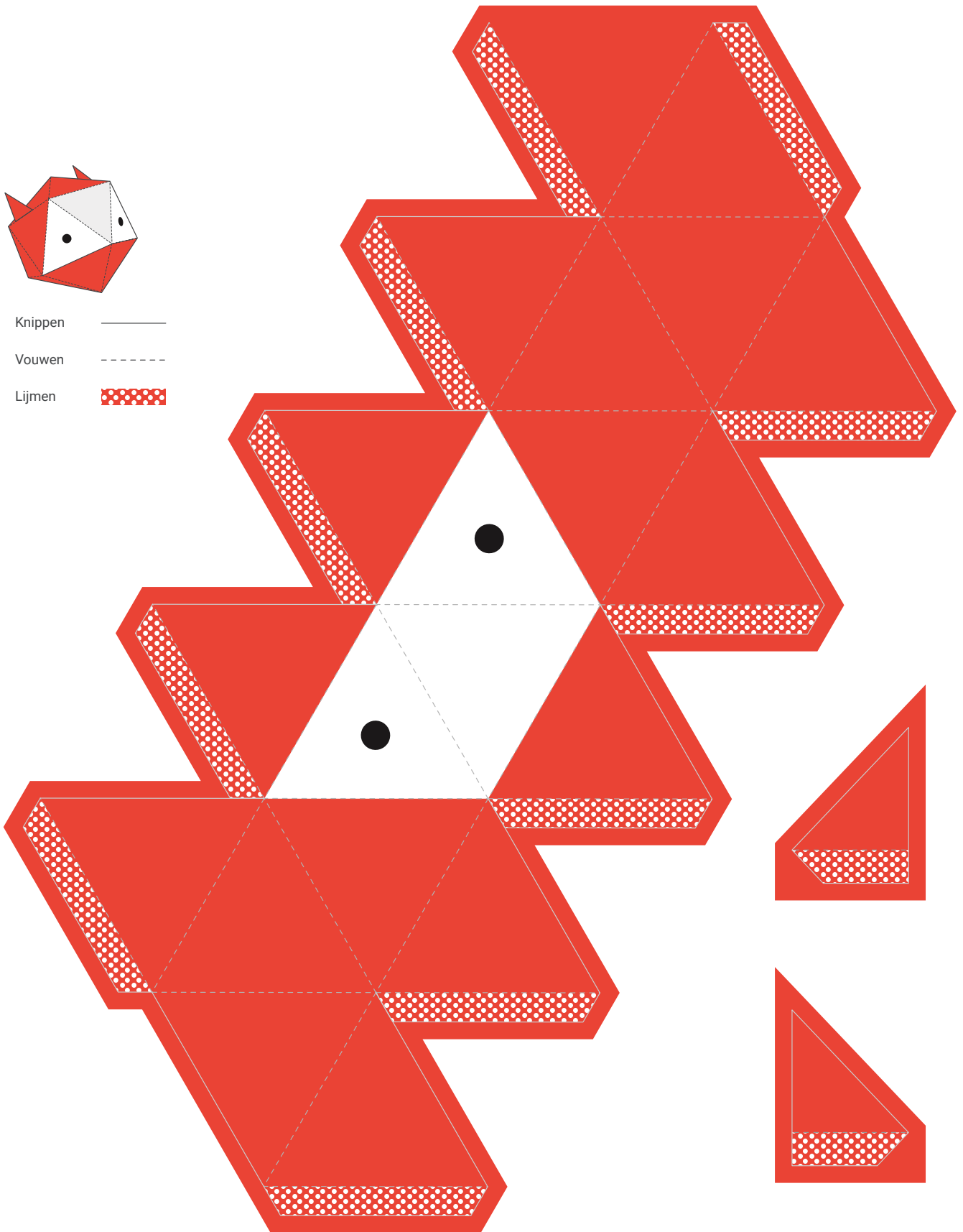
Cyber Helden



Knippen ———

Vouwen - - - - -

Lijmen 





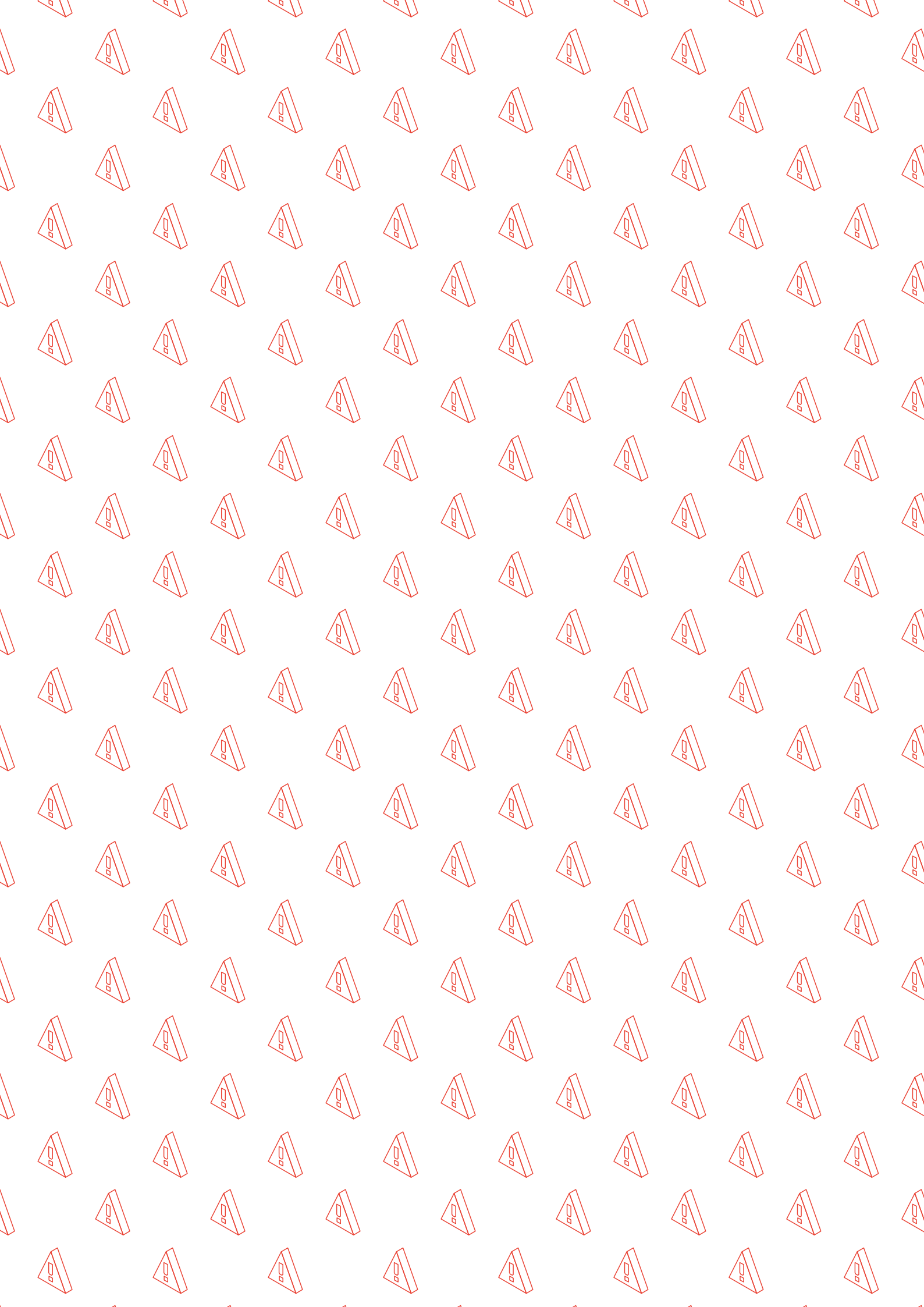
Alert

Val niet voor vals

- ✔ Leer het ware van het valse te onderscheiden
- ✔ Leer hoe je phishingpogingen kunt herkennen en hoe je ze kunt melden
- ✔ Leer online betrouwbare informatie opzoeken

Wees Cyber Alert





Beveilig je geheimen

Wees realistisch over privacy en veiligheid



Lesoverzicht

Activiteit 1: Hoe maak je een sterk paswoord?
Activiteit 2: Hou het voor jezelf
Activiteit 3: Galgje: kraak de code
Activiteit 4: Maar dat was ik niet!
Activiteit 5: Interland: Schattentoren
Wees Cyber Sterk

Inhoud

Voor onlineprivacy- en beveiligingsproblemen zijn er niet altijd duidelijke goede of slechte oplossingen. Je persoonlijke en privé-informatie beschermen betekent dat je de juiste vragen stelt en je eigen slimme antwoorden vindt.

Doelstellingen

- ✓ **Ontdekken** waarom privacy belangrijk is en hoe het zich verhoudt tot online veiligheid.
- ✓ **Oefenen** hoe je sterke paswoorden maakt.
- ✓ De tools en instellingen **bekijken** die je beschermen tegen hackers en andere bedreigingen.

Beveilig je geheimen

Woordenschat



Complexiteit: de bedoeling wanneer je een veilig paswoord creëert. Een paswoord is bijvoorbeeld complex als het een mix is van cijfers, speciale tekens (zoals '\$' of '&') en zowel kleine als hoofdletters.

Hacker: iemand die inbreekt in de computer van andere personen, om toegang te krijgen tot bepaalde informatie en gegevens.

Paswoord of wachtwoord: een geheime combinatie die wordt gebruikt om toegang te krijgen tot iets. Dat kan verschillende vormen aannemen. Je kunt bijvoorbeeld een code van vier cijfers hebben voor je telefoon en een veel complexer paswoord voor je e-mailaccount. Een vuistregel is dat je je paswoorden zo lang en ingewikkeld mogelijk moet maken, maar ze nog altijd moet kunnen onthouden.

Privacy: je privéleven. De mogelijkheid om in je eigen omgeving helemaal jezelf te zijn.

Tweestapsverificatie (ook tweefactorverificatie, tweefactorauthenticatie of 2FA): een beveiligingsproces waarbij inloggen op een service twee stappen vereist. Je moet bijvoorbeeld je paswoord én een code invoeren die naar je mobiele telefoon is verzonden of een code van een app.

Versleuteling: het proces waarbij informatie of gegevens worden omgezet in een code waardoor die onleesbaar en ontoegankelijk wordt.

Virus: Virussen zijn kwaadaardige programma's die als doel hebben de werking van een apparaat, meestal een computer, te verstoren. Soms worden ze gebruikt om gegevens of informatie van een apparaat of netwerk te stelen.

Beveilig je geheimen (Activiteit 1)

Hoe maak je een sterk paswoord?

Leerlingen leren hoe je een sterk paswoord creëert, en hoe je dat geheim kan houden.

Doelstellingen



- ✓ **Erkennen** dat het belangrijk is om je paswoorden enkel met een ouder of een voogd te delen.
- ✓ **Beseffen** hoe belangrijk schermvergrendeling is om apparaten te beschermen.
- ✓ **Weten** hoe je paswoorden kan maken die moeilijk te raden zijn, maar makkelijk te onthouden.
- ✓ De juiste beveiliging **kies**en voor aanmeldinstellingen

Even praten



Voorkomen is beter dan genezen

Digitale technologie maakt het gemakkelijk om te communiceren met vrienden, klasgenoten, leerkrachten en familie. We kunnen op zoveel manieren contact leggen met hen: via e-mail, sms en instant messages; in woorden, via foto's en filmpjes en met behulp van telefoons, tablets en laptops. (Hoe leg jij contact met je vrienden?)

Maar dezelfde tools die het ons gemakkelijk maken om informatie te delen, maken het ook voor hackers en oplichters eenvoudig om die informatie te stelen en te gebruiken om onze apparaten, onze relaties en onze reputatie te beschadigen.

Onszelf beschermen, betekent eenvoudige, slimme dingen doen, zoals een schermvergrendeling gebruiken op onze apparaten, voorzichtig zijn met het plaatsen van persoonlijke informatie op apparaten die verloren of gestolen kunnen worden en vooral sterke paswoorden kiezen.

- Weet iemand wat de twee meestgebruikte paswoorden zijn? (Antwoord: '1 2 3 4 5 6' en 'paswoord'.)
- Laten we brainstormen over enkele andere slechte paswoorden (Voorbeelden: volledige naam, telefoonnummer, het woord 'chocolade')
Wie denkt dat dit sterke paswoorden zijn? ;-)

Activiteit



Dit is een idee om een extra veilig paswoord te creëren:

- Denk aan een leuke zin die je kunt onthouden. Het kan je favoriete songtekst zijn, de titel van een boek, een quote uit een film enz.
- Kies de eerste letters of de eerste twee letters van elk woord in de zin.
- Verander enkele letters in symbolen of cijfers.
- Verander enkele letters in hoofdletters en enkele in kleine letters.
- Je kunt dit even oefenen door het paswoordspel hieronder te spelen.

1. Creëer paswoorden

We vormen groepjes van twee. Elk groepje krijgt 60 seconden om een paswoord te maken.

2. Vergelijk paswoorden

Twee teams schrijven tegelijk hun paswoord op het bord.

3. Stem!

We stemmen op elk paar paswoorden en bespreken welk van beide het sterkst is.

Richtlijnen om sterke paswoorden te maken

Dit zijn enkele tips om paswoorden te maken waarmee je je persoonlijke informatie beschermt.

Sterke paswoorden zijn gebaseerd op een beschrijvende zin die gemakkelijk te onthouden is en moeilijk door iemand anders te raden – zoals de eerste letters van de woorden van een favoriete titel of lied, de eerste letters van een zin over iets wat je hebt gedaan – en bevatten een combinatie van letters, cijfers en symbolen. Een voorbeeld: 'Ik ging naar de lagere school in Brussel tot mijn 12 jaar' kan gebruikt worden om een paswoord te creëren: IgNdL\$IBXLt12J.

Gewone paswoorden zijn paswoorden die sterk zijn en niet makkelijk geraden kunnen worden door (slechte) software. Maar, ze kunnen geraden worden door iemand die jou kent. (bv. 'Ik ging naar de lagere school in Brussel').

Zwakke paswoorden bevatten gewoonlijk persoonlijke informatie, zijn gemakkelijk te kraken en kunnen worden geraden door iemand die jou kent (bv. 'IkhouvanLisa' of 'Ikhouvanchocolade').

DOs

- Gebruik een uniek sterk paswoord voor elk van je belangrijkste accounts.
- Gebruik minimaal acht tekens, maar liefst veel meer (zolang je ze maar onthoudt!).
- Gebruik combinaties van letters (hoofdletters en kleine letters), cijfers en symbolen.
- Zorg ervoor dat je je paswoorden kunt onthouden, zodat je ze niet hoeft op te schrijven, wat riskant is.
- Verander je paswoord meteen als je weet of denkt dat iemand anders dan een vertrouwde volwassene het kan weten.

DON'Ts

- Gebruik geen persoonlijke informatie (naam, adres, e-mail, telefoonnummer, RSZ-nummer, de meisjesnaam van je moeder, geboortedata enz.), of gewone woorden in je paswoord.
- Gebruik geen paswoord dat makkelijk te raden is, zoals je bijnaam, enkel de naam van je school, je favoriete voetbalteam, een cijferreeks (zoals 123456) enz. en gebruik zeker het woord 'paswoord' niet!

- Gebruik altijd sterke schermbeveiligingen op je apparaten. Stel altijd automatisch vergrendelen in, voor het geval ze in verkeerde handen terechtkomen.
- Overweeg een wachtwoordbeheerder, bijvoorbeeld een die ingebouwd is in je browser, om je wachtwoorden te onthouden. Zo kun je een uniek wachtwoord gebruiken voor elk van je accounts en hoef je ze niet allemaal te onthouden.

- Deel je wachtwoord niet met iemand anders dan je ouders of je voogd.
- Schrijf wachtwoorden nooit ergens op waar iemand ze kan vinden.

Conclusie

Het aanmaken van een veilig wachtwoord is niet alleen leuk, het is ook essentieel.

Beveilig je geheimen (Activiteit 2)

Hou het voor jezelf

Je toont waar en hoe de leerlingen hun privacyinstellingen kunnen aanpassen.

Doelstellingen



- ✓ De privacyinstellingen die ze gebruiken op verschillende onlineplatforms **aanpassen**.
- ✓ **Beslissingen nemen** over het delen van informatie op de sites en platformen die ze gebruiken.
- ✓ **Begrijpen** wat tweefactor- en tweestapsverificatie is en wanneer je dat moet gebruiken.

Even praten



Privacy staat gelijk aan veiligheid

Onlineprivacy en -beveiliging gaan hand in hand. De meeste apps en software bieden ons de mogelijkheid om te bepalen welke informatie we delen en hoe.

Wanneer je een app of website gebruikt, zoek je naar 'Mijn account' of 'Instellingen'. Daar vind je de privacy- en beveiligingsinstellingen waarmee je kunt beslissen:

- welke informatie zichtbaar is op je profiel;
- wie berichten, foto's, filmpjes of andere inhoud die je deelt, kan bekijken.

Door deze privacyinstellingen te leren gebruiken en up-to-date te houden, houd je het zo veilig mogelijk online. Bij kinderen is het belangrijk dat de beslissingen rond privacy samen met de ouders of voogd worden gemaakt.

Weetje

Wanneer een nieuw account wordt aangemaakt op TikTok staat deze automatisch openbaar. Je moet zelf manueel instellen dat je een privé-account wil, behalve wanneer je jonger bent dan 16 jaar. Dit betekent dat liegen over je leeftijd een directe invloed heeft op wat andere mensen over jou kunnen zien!

Activiteit



Wat heb je nodig?

Een toestel van de school, verbonden aan een projector.

Een account dat je kan tonen in de klas (bv. een tijdelijk e-mailaccount of een tijdelijk profiel).

Verificatieopties

Je hebt het toestel aangesloten op het projectiescherm. Laten we naar de instellingenpagina van een zelfgekozen app gaan. Hier zie je de keuzemogelijkheden (laat je leerlingen je helpen):

- je paswoord veranderen;
- je deel-, locatie- en andere instellingen doornemen en beslissen welke de beste voor jou zijn;
- waarschuwingen ontvangen als iemand probeert in te loggen bij je account vanaf een onbekend apparaat;
- je onlineprofiel, inclusief foto's en filmpjes, alleen zichtbaar maken voor de door jou gekozen groepen familieleden en vrienden;

- tweefactorauthenticatie of tweestapsverificatie inschakelen. Dit betekent dat je inlogt met een wachtwoord én een code die naar je gsm of tweede e-mailadres wordt gestuurd.
- herstelinformatie instellen voor het geval je geen toegang meer hebt tot je account.

Welke privacy- en beveiligingsinstellingen zijn geschikt voor jou? Dat is iets om te bespreken met je ouder of voogd. Maar vergeet niet dat de belangrijkste beveiligingsinstelling in je hoofd zit: jij neemt de belangrijkste beslissingen over hoeveel, wanneer en met wie je persoonlijke gegevens wilt delen.

Lessen

Door na te denken over je privacyinstellingen en ze regelmatig up-to-date te houden maak je je accounts veiliger, en kun je bovendien ook zelf kiezen wie toegang heeft tot welke informatie over jou.

Beveilig je geheimen (Activiteit 3)

Galgje: kraak de code!

Begrijpen waarom het belangrijk is om een sterk wachtwoord te kiezen. De goede reflexen aanleren bij het maken van een wachtwoord.

Doelstellingen



- ✓ **Samenwerken** in groep.
- ✓ **Leren** hoe je een sterk paswoord maakt.
- ✓ **Begrijpen** wat een sterk wachtwoord sterk maakt.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- papier en pen
- whiteboard (met markers)
- 6-zijdige dobbelstenen (1 dobbelsteen per groep)

1. Jouw wachtwoord goed beschermen

Vraag aan de deelnemers op welke soorten platforms ze geregistreerd zijn (sociale netwerken, videogames, verschillende accounts). Vraag ook welk belang ze hechten aan de veiligheid van die accounts en op basis van welke criteria ze hun wachtwoord maken.

2. Kraak de code!

We kunnen nu beginnen met het opzetten van het spel. Verdeel de deelnemers in twee groepen. Elk team bepaalt zijn wachtwoord (met enkele voorwaarden: hoofdletters, speciale tekens, aantal tekens enz.). Het wachtwoord moet uit zes tekens bestaan en een hoofdletter, een kleine letter en ten minste één cijfer bevatten. De rest van de voorwaarden worden door jou gekozen.

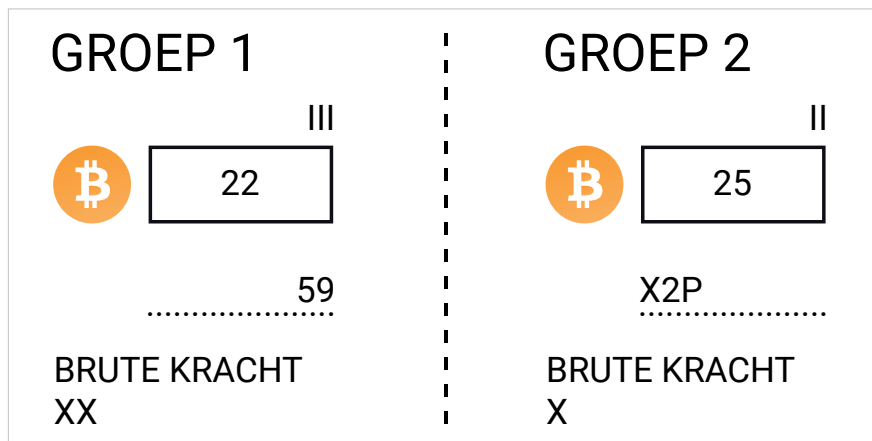
Mogelijke voorwaarden:

[A-Z] [a-z] [0-9] !? \$

[A-Z] [a-z] [0-9] !? \$. - _

[A-Z] [a-z] [0-9] !? \$. - _ @ +

Je verdeelt het bord in twee en bepaalt een gelijk aantal bitcoins voor de twee teams (bv. 30) die je aan beide kanten van het bord schrijft. Met hetzelfde idee als het hangspel (Galgje) teken je vervolgens voor elk team streepjes voor elk teken van de wachtwoorden.



Elk team probeert om de beurt (maximum 10 beurten) een teken uit het wachtwoord van het andere team te raden. Het team dat aan het einde van de 10 rondes de meeste bitcoins op zijn account heeft, wint. Als een team erin slaagt om het volledige wachtwoord te raden, steelt dat team het volledige resterende bedrag van het account van hun tegenstander.

Het team waarvan een teken is geraden, ziet een van zijn bitcoins bevroren (aangeduid met een stokje boven de som). Een bevroren bitcoin is altijd inbegrepen in het totaal, maar kan niet meer worden gebruikt om een actie te ondernemen.

Er zijn twee soorten acties die elk team kan uitvoeren:

- 1) een willekeurige letter raden (Kost 2 munten)
- 2) brute kracht (Kost 4 munten): het team gooit met de dobbelsteen. Indien ze meer dan 3 gooien, krijgen ze een teken naar keuze van de andere groep.

*Brute kracht

Brute force is een van de methoden die kan worden gebruikt om het wachtwoord van iemands account te achterhalen. Die methode bestaat uit het lanceren van een software genaamd 'brute force software', die alle mogelijke combinaties (numerieke en/of alfanumerieke en/of speciale tekens) probeert.

Bijkomende informatie: cryptocurrency makkelijk uitgelegd

<https://www.youtube.com/watch?v=gKC2oell878>

3. Feedback over de activiteit

Zodra het spel voorbij is, onthullen de teams hun wachtwoorden (als ze niet geraden werden) en leggen ze de verschillende stappen uit die ze gezet hebben om het te maken. Ze kunnen ook hun mening geven over de gebruikte methode van het andere team.

Meer informatie over sterke wachtwoorden:

<https://www.safeonweb.be/nl/gebruik-sterke-wachtwoorden>

Lessen

Een sterk wachtwoord kiezen

Bespreek met de deelnemers de methodologie die zij gekozen hebben om hun wachtwoord te bepalen (en wat ze dus hadden moeten doen vanaf het begin). Geef hen informatie over het maken van een wachtwoord: hoe je een wachtwoord goed samenstelt, hoe je een wachtwoord opslaat, wat het belang is van een goede beveiliging van een account.

Beveilig je geheimen (Activiteit 4)

Maar dat was ik niet!

Leerlingen bekijken de gevolgen van het delen van hun wachtwoorden en de impact die zulke beslissingen kunnen hebben.

Doelstellingen



- ✓ **Leren** dat het delen van je wachtwoord anderen controle geeft over je digitale voetafdruk.
- ✓ **Beseffen** wat er kan gebeuren als iemand zich uitleeft voor jou.
- ✓ **Begrijpen** hoe de handelingen van anderen je digitale voetafdruk kunnen beïnvloeden ... en ook jezelf!

Even praten



Wat gebeurt er als je je wachtwoord deelt?

Denk aan een wachtwoord dat je hebt aangemaakt voor een app of apparaat dat je gebruikt. Misschien was het een wachtwoord om je telefoon te ontgrendelen of om in te loggen bij je favoriete gaming- of video-app. Heb je ooit een wachtwoord met iemand gedeeld? Als we eerlijk zijn, hebben velen onder ons dat al wel eens gedaan. Er bestaat echter een belangrijke reden waarom je je wachtwoorden nooit mag delen...

Je hebt een zogenaamde digitale voetafdruk. Een digitale voetafdruk representeert je online. Het zijn alle dingen die je online achterlaat - je reacties, je profielnaam, foto's, berichten, opnames, enz., die anderen een beeld geven over wie je werkelijk bent. Het is van invloed op je reputatie en hoe mensen over je denken. Ze gissen of maken veronderstellingen over je op basis van die achtergelaten voetafdruk. Dat is iets waar je je echt bewust van moet zijn als je online bent.

Wat je moet onthouden is dat, wanneer je je wachtwoord deelt, je iemand anders controle geeft over je digitale voetafdruk. Je staat hen eigenlijk toe om er vorm aan te geven en te bepalen hoe anderen over je denken. Allesbehalve leuk, niet?! Aangezien het jouw voetafdruk betreft, gelooft iedereen dat jij degene bent die hem achterlaat. Als iemand met jouw wachtwoord dus iets doet wat je niet bevalt, zullen anderen denken dat jij het was! Daarom is het belangrijk om nooit je wachtwoorden te delen.

Een voorbeeld: Stel dat je je wachtwoord voor een sociale mediawebsite deelt met een vriend. Terwijl die vriend is ingelogd als jou, stuurt hij een bericht naar iemand uit je klas: "Kun je me de antwoorden op het huiswerk sturen?" De volgende dag stapt de leerling die het bericht ontving naar de leraar en beweert dat je probeerde te sjoemelen met je huiswerk door naar de antwoorden te vragen. Vervolgens toont de leerling het bericht dat je vriend vanaf je account verstuurde, aan je leraar. Wie denk je dat je leraar zal geloven? Hoe is dat van invloed op je reputatie? Wat zou er nog meer kunnen gebeuren?

Overleg de mogelijke gevolgen in klasverband. Voorbeelden: De leraar belt naar je thuis. Je krijgt een nul voor die taak. Je digitale voetafdruk toont aan dat je probeerde te sjoemelen met je huiswerk. Je krijgt ruzie met de vriend die het bericht verstuurde.

Onthoud dat je digitale voetafdruk een online representatie van jezelf is. Telkens als je je wachtwoord met iemand deelt, geef je die persoon controle over je digitale voetafdruk, wat van invloed kan zijn op hoe anderen je online en elders beoordelen. Laten we dat idee samen overlopen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: "Maar dat was ik niet!" (één voor elk duo van leerlingen)

1. Deel de leerlingen op in groepjes van twee.

2. Kies een account.

Leerlingen kiezen voor welk soort account ze een wachtwoord delen en vullen dat bovenaan het werkblad in: sociale media, gaming, telefoon, tablet/computer of streamingdienst.

3. Kies een handeling.

De persoon die hun wachtwoord heeft ontvangen, heeft nu vrije toegang tot het account. Hieronder hebben we enkele mogelijke scenario's genoteerd. Laat de leerlingen één scenario kiezen, of laat ze er zelf eentje uitvinden. Ze mogen hun keuze noteren (of tekenen) in het vak 'Handeling'.

De persoon met wie ik mijn wachtwoord heb gedeeld...:

- Plaatst een "like" bij alle recente berichten van je crush.
- Koopt voor € 100 aan kleding.
- Verstuurde berichten zoals: "Vind je Carmen ook zo vervelend?"
- Speelt je favoriete spel en verliest punten.
- Downloadt nieuwe apps.
- Deelt een beschamende foto op je socialemediapagina.
- Leest al je sms'jes en deelt ze met iemand anders.
- Bekijkt afleveringen van een ongepaste tv-serie.

4. Bedenk een mogelijk gevolg

In het tweede vakje schetsen de leerlingen een mogelijk gevolg van de door hen geselecteerde of bedachte handeling.

5. Discussie

Vraag enkele leerlingen om in klasverband de door hen gekozen handelingen en gevolgen te delen. Hieronder volgen enkele vragen die je de leerlingen over hun keuzes kunt stellen:

- Waarom heb je die handeling gekozen (of bedacht)?
- Hoe bepaalde je het gevolg ervan?
- Zou je net zo handelen mocht je geweten hebben dat dit het gevolg zou kunnen zijn?

6. Digitale voetafdruk

In het laatste vakje noteren de leerlingen in één zin hoe deze handeling en het gevolg ervan van invloed is op iemands gevoelens, leven of digitale voetafdruk, of op alle drie. Vraag de leerlingen om na te denken over hoe dit van invloed is op hun goede reputatie, of de manier waarop anderen hen zien. Vraag vrijwilligers of kies enkele groepjes van twee om te bespreken wat ze tekenden of neerschreven en wat ze vinden van het door hen gecreëerde verhaal.

Lessen

Wanneer je je wachtwoord deelt, geef je iemand anders controle over je digitale voetafdruk, maar blijf je wel verantwoordelijk voor wat ze ermee doen. Als je de controle over je online aanwezigheid wilt behouden moet je je wachtwoorden nooit delen met iemand anders dan je ouders of een andere volwassene die je volledig vertrouwt..

En als je dan toch per se je wachtwoord wilt delen (bijvoorbeeld om een Netflix-account met vrienden te delen), zorg er dan voor dat je dit wachtwoord niet voor andere accounts gebruikt.

Maar dat was ik niet!

Ik deelde mijn wachtwoord voor

socialemedia-account

gamingaccount

telefoon

tablet/computer

streamingdienst

.....
.....

Handeling

Gevolg

Digitale voetafdruk

Beveilig je geheimen (Activiteit 5)

Interland: Schattentoren

Help! De Schattentoren is ontgrendeld en de waardevolle spullen van de internaut, zoals contactgegevens en privéberichten, zijn in gevaar. Verijdeld het plan van de hacker en bouw een fort met sterke paswoorden, om al je geheimen voor eens en voor altijd te beschermen.

Open een webbrowser op je desktop en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

Gespreks- onderwerpen



Laat je leerlingen het spel 'Schattentoren' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Wat zijn de eigenschappen van een supersterk paswoord?
- Wanneer is het belangrijk om in het echte leven sterke paswoorden te creëren? Welke tips heb je geleerd over hoe je dit kunt doen?
- Wat is een hacker? Beschrijf het gedrag van dit personage en hoe hij het spel beïnvloedt.
- Ga je je gegevens anders beschermen nadat je het spel 'de Schattentoren' hebt gespeeld?
- Noem iets dat je anders gaat doen nadat je deze lessen hebt geleerd en het spel hebt gespeeld.
- Maak drie oefenpaswoorden die 'supersterk' zijn.
- Geef enkele voorbeelden van gevoelige informatie die je moet beschermen.

Wees Cyber Sterk

HET CREËREN VAN EEN VEILIG WACHTWOORD IS NIET ALLEEN LEUK MAAR OOK NOODZAKELIJK!

Zoek de ontbrekende woorden in de zinnen. Om je te helpen, is hier de lijst met woorden die je op de juiste plaats in de tekst moet plaatsen.

scherm – sterk – symbolen – onthouden – cijfers – verander – persoonlijke – verschillend – riskant – vertrouwenspersoon – letters – acht

Richtlijnen voor het maken van een wachtwoord.

- Gebruik een wachtwoord voor iedere account.
- Gebruik een wachtwoord van minstens tekens.
- Combineer hoofd- en kleine met en
- Zorg ervoor dat je jouw wachtwoorden gemakkelijk kunt zodat je ze niet hoeft op te schrijven (want dat zou zijn.)
- onmiddellijk je wachtwoorden als je weet (of zelfs vermoedt) dat iemand anders ze kent.
- Gebruik altijd een vergrendel met een wachtwoord of een patroon op je toestellen (telefoon, tablet, laptop...). Zorg ervoor dat het toestel automatisch vergrendeld wordt, mocht het alsnog in de foute handen terechtkomen.
- Baseer je wachtwoord niet op informatie en gebruik geen gemakkelijke wachtwoorden.

Omcirkel de veiligste wachtwoorden:

1a7R9b\$8reE

1234Joke

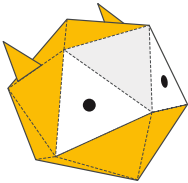
Eenhoorn4ever

#eS47gKdR=@

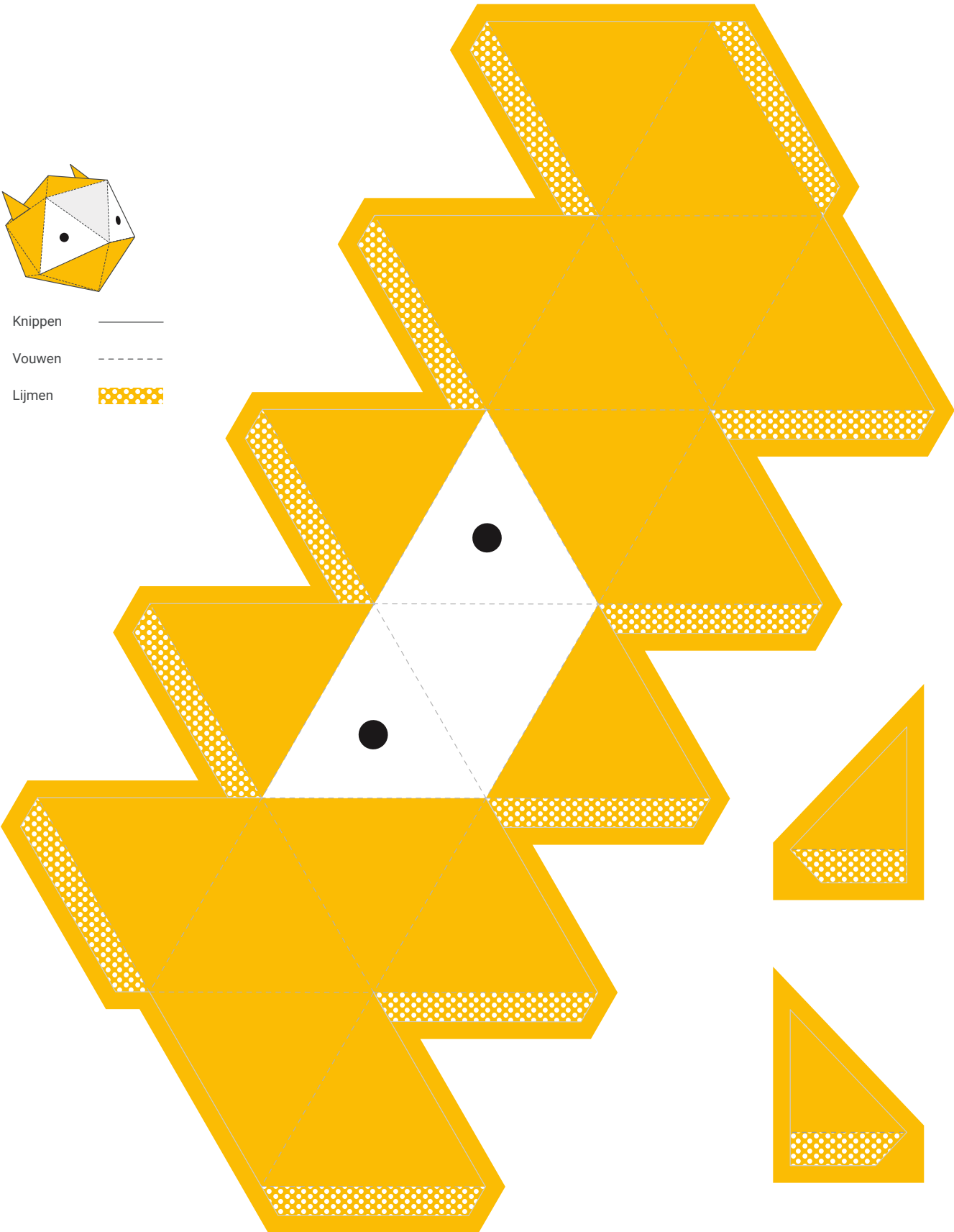
Qlbarbecue70&5555

Koekjes

Cyber Helden



- Knippen ———
- Vouwen - - - - -
- Lijmen 



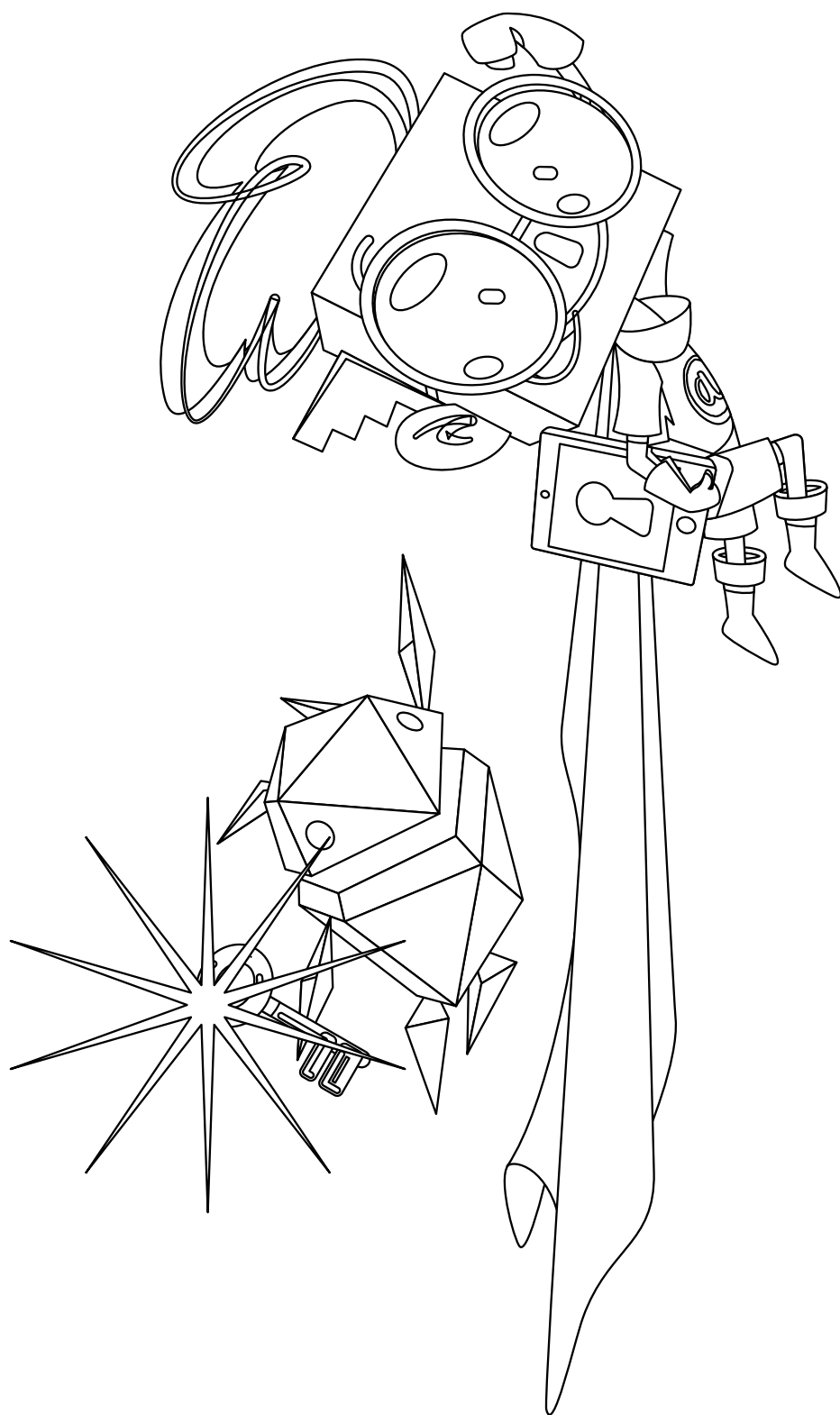


Sterk

Beveilig je geheimen

- ✔ Neem verantwoordelijkheid voor het beschermen van belangrijke informatie
- ✔ Kies een uniek en gemakkelijk te onthouden wachtwoord
- ✔ Maak een sterk wachtwoord door letters, cijfers en symbolen te combineren

Wees Cyber Sterk





Vriendelijk zijn is cool



Een goede houding online hebben

Lesoverzicht

- Activiteit 1: **Van omstaander naar beschermer**
 - Activiteit 2: **Keuzes van de beschermer**
 - Activiteit 3: **... maar zeg het vriendelijk!**
 - Activiteit 4: **Een toontje lager**
 - Activiteit 5: **De daad bij het woord**
 - Activiteit 6: **Eén kleine woord, grote gevolgen**
 - Activiteit 7: **Onbegrepen opmerking**
 - Activiteit 8: **Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?**
 - Activiteit 9: **Rekening houden met gevoelens**
 - Activiteit 10: **Empathie oefenen**
 - Activiteit 11: **Jouw vriendelijkheidsplan**
 - Activiteit 12: **Manieren om vriendelijk te zijn**
 - Activiteit 13: **Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid**
- Wees Cyber Vriendelijk**

Inhoud

De digitale wereld houdt nieuwe uitdagingen en kansen in omtrent sociale interactie, zowel voor kinderen als voor ieder van ons. Sociale signalen vang je online niet zo makkelijk op, voortdurend verbonden zijn kan zowel een comfortabel gevoel als angst teweegbrengen, en anonimiteit kan een stimulans zijn voor verliefdheid en complimentjes maar kan ook jezelf en anderen kwetsen.

Het is nogal ingewikkeld, maar we weten dat het internet zowel vriendelijkheid als negativiteit kan versterken. Leren om vriendelijk en empathisch te zijn, en goed omgaan met negativiteit en intimidatie. Dit zijn essentiële vaardigheden bij de opbouw van gezonde relaties en het tegengaan van isolement.

Deze activiteiten moedigen leerlingen aan om vanaf het begin positief te communiceren en leren hen om te gaan met negativiteit wanneer ze ermee in aanraking komen.

Doelstellingen

- ✓ **Bepalen** wat positief zijn betekent on- en offline.
- ✓ **Positiviteit** in onlinecommunicatie uitdragen.
- ✓ Situaties **identificeren** waarin je een vertrouwde volwassene zou moeten aanspreken.

Vriendelijk zijn is cool

Woordenschat



Anoniem: naamloos of onbekend – iemand online van wie je de naam of identiteit niet kent.

Beschermer: een getuige van intimidatie of pestgedrag die het doelwit privé of openlijk steunt, en soms het incident waarvan hij of zij getuige is, probeert te verhinderen en/of te melden.

Blokkeren: : een manier om alle contacten met een andere persoon online te verbreken, door ervoor te zorgen dat die persoon jouw geen berichten meer kan sturen en je profiel niet meer kan bekijken.

Conflict: een argument of meningsverschil dat niet noodzakelijkerwijs wordt herhaald.

Context: Aanvullende informatie over de foto of andere informatie die ons helpt om beter te begrijpen wat we te zien krijgen. De context kan informatie bevatten zoals de plaats waar de foto is genomen, het tijdstip waarop een bericht werd verstuurd, de situatie waarin de afzender zich bevond, enz.

Cyberpesten: pestgedrag online of via digitale apparaten.

Dader / initiatiefnemer: de persoon die pest of intimideert; ook soms de 'pestkop' genoemd, maar experts in het voorkomen van pestgedrag raden aan mensen nooit zo te noemen.

Doelwit: de persoon die wordt gepest of het slachtoffer is.

Intimidatie: een meer algemene term dan pesten die vele vormen kan aannemen – lastigvallen, ergeren, intimideren, vernederen enz. – en ook online kan voorkomen.

Misbruik melden: onlinehulpmiddelen of -systemen van sociale media gebruiken om intimidatie, pesten, bedreigingen, en andere schadelijke inhoud te melden die doorgaans in strijd is met de servicevoorwaarden of communitystandaarden van de service.

Muten: minder definitief dan blokkeren. Muten betekent dat je posts, commentaren enz. van de ander niet meer ziet in je socialemediafeed wanneer die berichten vervelend worden – zonder dat die persoon hiervan op de hoogte wordt gebracht (niet zinvol bij pesten).

Omstaander: iemand die de mogelijkheid heeft om in te grijpen of slecht gedrag te melden, maar niets doet om het te stoppen.

Onderschrift: Tekst die een foto begeleidt en informatie geeft over wat er op de foto staat

Pesten: herhaaldelijk gemeen doen tegen iemand, met het doel om de andere persoon te kwetsen. Het doelwit heeft het vaak moeilijk om zichzelf te verdedigen.

Trolling: een bericht of commentaar posten online op een manier die doelbewust wreed, beledigend of provocerend is.

Uitvergroten: iets luider of sterker laten klinken.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 1)

Van omstaander naar beschermer

Leerlingen oefenen in het herkennen van de vier rollen bij pesterijen (de dader, het doelwit, de omstaander en de beschermer) en wat ze moeten doen als ze een omstaander of doelwit zijn.

Doelstellingen



- ✓ Intimidatie of pestgedrag online **herkennen**.
- ✓ **Evalueren** wat het betekent om een omstaander of beschermer te zijn online.
- ✓ Specifieke manieren **leren** om te reageren op pesten als je het ziet.

Even praten



Waarom is vriendelijk zijn zo belangrijk?

Soms is het belangrijk onszelf eraan te herinneren dat er achter elke gebruikersnaam en avatar een echte persoon met echte gevoelens zit, en we moeten hen ook op die manier behandelen. Als pesten of ander ongepast gedrag zich voordoet, zijn er meestal vier soorten mensen bij betrokken:

- de agressor, of de persoon die pestgedrag vertoont;
- er is ook iemand die wordt gepest – het doelwit;
- er zijn getuigen van wat er zich afspeelt, gewoonlijk omstaanders genoemd;
- er zijn getuigen van wat er zich afspeelt die positief proberen op te treden, vaak beschermers genoemd.

Ben je zelf het doelwit van pesterijen of ander gemeen gedrag online, dan kun je deze dingen doen:

Ben ik het doelwit, dan kan ik:

- niet antwoorden;
- de persoon blokkeren;
- de persoon melden – het vertellen aan een ouder, leerkracht, broers of zussen of iemand anders die ik vertrouw en de meldingsprogramma's in de app of service gebruiken om het intimiderende bericht, de reactie of de foto te melden.

Als je een omstaander bent bij intimidatie of pesterijen, dan kun je ingrijpen en wreed gedrag melden. Soms proberen omstaanders het pesten niet te stoppen of het doelwit niet te helpen. Wanneer ze dat wel doen, worden ze een beschermer. Je kunt ervoor kiezen een beschermer te zijn door te beslissen gemeen gedrag niet te steunen en op te komen voor vriendelijkheid en positiviteit. Met een beetje positiviteit kom je al een heel eind online. Het kan gebeuren dat negativiteit zich verspreidt, uitmondt in wreedheid en schade berokkent.

Als ik de omstaander ben, kan ik een beschermer zijn door:

- een manier te vinden om vriendelijk te zijn of steun te geven aan het doelwit.
- het gemene gedrag te melden in een comment of een reply (denk eraan om het gedrag en de persoon te melden), als je je daar goed bij voelt en denkt dat het veilig is.
- te beslissen de dader niet te helpen en het pesten niet te verspreiden of erger te maken door een gemene post of onlinecommentaar te delen.
- je vrienden motiveren om een 'stapel van vriendelijkheid' te maken – een heleboel vriendelijke berichten posten over het doelwit (maar niets gemeens over de dader, omdat jij het goede voorbeeld geeft en geen wraak neemt).
- de intimidatie melden. Het vertellen aan iemand die kan helpen, zoals een ouder, een leerkracht of een vertrouwenspersoon op school.

Activiteit



Wat heb je nodig?

Werkblad 'Van omstaander naar beschermer' (zie volgende pagina) of download ze via <https://bibzonderegrenzen.be/voor-leerkrachten>

Antwoorden voor de verschillende scenario's:

Scenario 1 : O, B, O
(omdat je niets doet om de situatie te verbeteren), B, B

Scenario 2 : B, O, B, B

Scenario 3 : B, B, O, O, B

1. Lees de scenario's en rangschik de antwoorden

Na het bespreken van de rollen, deel je het werkblad uit en geef je de leerlingen 15 minuten de tijd om de drie scenario's te lezen en elk antwoord te beoordelen. Is er tijd over, laat hen dan klassikaal een vierde scenario bedenken.

2. Bespreek de antwoorden

Vraag hen vóór of na de discussie of ze kunnen vertellen waarom het leuk kan zijn beschermers te hebben, online en op school.

3. Bespreek de antwoorden die moeilijk te rangschikken waren

Vraag de leerlingen of sommige antwoorden moeilijk te beoordelen waren en waarom. Bespreek dit.

Conclusie

Of je nu opkomt voor anderen, iets kwetsend meldt, of iets negeert om te vermijden dat het nog wordt uitvergroot, je kunt uit een aantal strategieën kiezen afhankelijk van de situatie. Met een beetje vriendelijkheid kan iedereen een groot verschil maken om negatieve situaties om te buigen.

Van omstaander naar beschermer

Dus nu weet je dat een omstaander zijn krachten positief kan gebruiken en een beschermer kan zijn door iemand te helpen die gepest wordt. Hieronder staan drie scenario's die voorbeelden zijn van cyberpesten of intimidatie. Als je wilt, maak je een vierde scenario van iets dat gebeurd is met mensen die je kent en verzin je antwoorden over zowel beschermers als omstaanders. Voor elk van de drie gemaakte scenario's is er een lijst met antwoorden. Lees elk antwoord en beslis of het is wat een omstaander zou doen of wat een beschermer zou doen. Noteer dan een 'O' voor 'omstaander' of een 'B' voor 'Beschermer' in het witte vakje naast het antwoord.

Scenario 1

Een vriendin van jou liet haar telefoon vallen aan de drinkwaterfontein bij het voetbalveld van de school. Iemand heeft hem gevonden en een heel gemene boodschap over een andere leerling gestuurd naar een aantal mensen in haar voetbalteam en dan de telefoon teruggelegd aan de drinkwaterfontein. De leerling die het doelwit was, vertelde jouw vriendin dat ze een vreselijk iemand is omdat ze dat bericht heeft verzonden, ook al heeft zij het niet verzonden. Niemand weet wie het gemene bericht heeft gestuurd. Jij ...

- voelt je slecht in de plaats van je vriendin, maar je doet niets omdat niemand weet wie haar die loer heeft gedraaid.
- gaat naar het doelwit en vraagt haar hoe ze zich voelt en of je kunt helpen.
- verspreidt het gemene verhaal door het te delen met andere vrienden.
- en je vriendin overtuigen iedereen van het voetbalteam om complimenten te posten over het doelwit.
- en je vriendin melden het incident anoniem aan de directeur, met de boodschap dat iedereen het moet hebben over een goede telefoonbeveiliging en het vergrendelen van hun telefoon.

Scenario 2

Je leerkracht heeft een klasblog gemaakt voor taal, waarmee de klas commentaren kan schrijven, bewerken en posten. De volgende dag is de leerkracht ziek en de vervanger merkt niet dat het fout loopt in de klasblog – iemand post echt gemene berichten over een van je medeleerlingen. Jij ...

- geeft commentaar op de commentaren door dingen te zeggen als "Dit is niet zo cool" en "Ik ben de vriend van X en het is allemaal niet waar".
- negeert het tot de leerkracht terugkeert.
- overtuigt andere leerlingen om vriendelijke berichten en complimenten te posten over het doelwit.
- vertelt de vervanger dat sommige leerlingen zich gemeen gedragen in de klasblog en dat ze dat misschien aan de leerkracht moet melden.

Scenario 3

Er is een onlinegame die heel wat vrienden van jou spelen. Meestal gaat de chat in de game over wat er in de game gebeurt. Soms gaat het er wat gemeen aan toe, maar doorgaans is dat niet meer dan gezonde rivaliteit onder vrienden. Maar opeens begint een speler echt gemene dingen te zeggen over een van je vrienden die ook aan het spelen is en hij wil echt niet stoppen. Ook de volgende dag gaat hij ermee door. Jij ...

- belt je vriend op en vertelt hem dat je dit ook helemaal niet leuk vindt en vraagt hem wat hij denkt dat jullie beiden best zouden doen.
- belt iedereen die je kent die met jullie gamet (en je zorgt ervoor dat je vriend weet dat je dit doet) om te zien of iedereen het erover eens is dat het tijd is om te zeggen dat iemand gemeen doet.
- beslist af te wachten tot de andere stopt en dan misschien iets te ondernemen.
- verlaat de game een tijdje.
- meldt het gemene gedrag via het meldsysteem van de game.

Scenario 4

Creëer een scenario uit het echte leven op basis van een situatie waar een van jullie al over heeft gehoord, bedenk dan een reactie van zowel een omstaander als van een beschermer om te tonen hoe goed je begrijpt waar we het nu over hebben!

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 2)

Keuzes van de beschermer

Vaak willen leerlingen een doelwit van pesten helpen, maar weten ze niet wat ze moeten doen. Deze activiteit laat zien dat ze keuzes hebben, toont voorbeelden en biedt hen de mogelijkheid om zelf positieve antwoorden te bieden.

Doelstellingen



- ✓ **Inzien** dat een beschermer zijn een keuze is.
- ✓ **Leren** dat er verschillende manieren zijn om op te treden in een specifieke situatie.
- ✓ **Kiezen** uit verschillende manieren om te reageren die voor jou passend en veilig aanvoelen.
- ✓ Je eigen antwoord **bedenken** op de situatie.

Even praten



Wanneer je iemand online gemeen ziet doen tegen iemand anders – iemand vernederen of uitsluiten, voor de gek houden, geen respect tonen, zijn gevoelens kwetsen enz. – dan heb je altijd een keuze. Ten eerste kun je ervoor kiezen om een beschermer te zijn in plaats van een omstaander door het doelwit te helpen. Ten tweede kun je als beschermer ook kiezen hoe je reageert. Het belangrijkste wat je moet weten, is dat je mensen die het doelwit zijn echt kan helpen door naar hen te luisteren als ze verdrietig zijn, zodat ze weten dat iemand om hen geeft.

Maar niet iedereen voelt er zich goed bij om in het openbaar op te komen voor anderen, zowel online als in de refter van de school. Doe je het wel, ga er dan voor! Je kunt ...

- het gemene gedrag (niet de persoon) benoemen door te zeggen dat het niet cool is.
- iets leuks zeggen over het doelwit in een post of commentaar.
- vrienden overtuigen om het doelwit ook complimenten te geven online.
- de persoon offline vragen om je gezelschap te houden op de speelplaats en naast jou te zitten tijdens de lunchpauze.

Voel je je er ongemakkelijk bij iemand in het openbaar te helpen, dan is dat oké. Je kunt doelwitten ook privé helpen. Je kunt ...

- vragen hoe het met hen gaat in een sms of een direct bericht.
- iets vriendelijks zeggen of een compliment geven in een anonieme post, commentaar of direct bericht (als je media gebruikt waarop je anoniem kunt blijven).
- zeggen dat je er voor hen bent als ze willen praten na schooltijd.
- ze tijdens een rustig gesprek of aan de telefoon vertellen dat je dat gemene gedrag verkeerd vond en vragen of ze willen praten over wat er gebeurd is.

Maakt niet uit hoe je een beschermer wilt zijn, je kunt het zowel privé als in het openbaar melden. Bijvoorbeeld pestgedrag melden via een website of app-interface, of vertellen wat er aan de hand is aan een volwassene die je vertrouwt.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Een whiteboard of een flip-over waarop leerlingen post-its kunnen kleven
- Hand-out: werkblad 'Keuzes van de beschermer?'
- Post-its voor elke groep leerlingen

In deze activiteit ervaren we wat het is om een beschermer te zijn. We gaan er dus van uit dat de hele klas ervoor gekozen heeft het doelwit te helpen.

1. Verdeling in groepjes van vijf

Elke groep duidt een lezer en een schrijver aan.

2. De groepjes lezen en bespreken samen de pijnlijke situaties

De drie situaties staan vermeld op het werkblad op de volgende pagina. *Terwijl de groepjes discussiëren, verdeel je het whiteboard of de flip-over in twee kolommen met als titel 'Publieke steun' en 'Privésteun'.*

3. De groepjes kiezen of creëren twee soorten antwoorden voor elk deel

De leerlingen kunnen aan de slag met de voorbeeldantwoorden uit 'Even praten' of kunnen eigen antwoorden bedenken.

4. Leerlingen posten hun keuzes op het bord en lezen ze voor aan de klas

Je kunt dan een klassikale discussie voeren op basis van de keuzes van de leerlingen.

Lessen

Als je ziet dat iemand gekwetst of lastiggevallen wordt, wil je vaak helpen maar weet je niet hoe. Je kent nu heel wat manieren om een doelwit te helpen – en je kunt zelf kiezen om hem of haar te helpen op de manier waar jij je het makkelijkst bij voelt. Jij hebt de macht om iemand te helpen op een manier die werkt voor jou!

Keuzes van de beschermer

Nu jullie in groepjes zijn verdeeld, beslissen jullie per groep hoe jullie een beschermer kunnen zijn. Vraag één vrijwilliger in je groep als schrijver (van de post-its) en een andere om ze voor te lezen. De voorlezer leest de eerste situatie luidop en dan krijgen de groepjes vijf minuten om elke situatie te bespreken en te beslissen hoe ze het doelwit publiek of privé kunnen steunen. De schrijver noteert de beslissingen op post-its en kleeft één post-it in de kolom 'Publiek' en één in de kolom 'Privé' op het whiteboard. Om een beslissing te nemen, gebruik je de ideeën die we net hebben besproken OF verzin je zelf een manier om het doelwit te helpen. Herhaal deze werkwijze voor situaties 2 en 3.

Opmerking: er bestaat niet zoiets als één juiste manier om een doelwit te steunen, want iedereen (zowel doelwit als omstaander) is anders en elke situatie is ook anders. We proberen gewoon de verschillende keuzemogelijkheden van een beschermer uit

Situatie 1

Een leerling post een filmpje van zichzelf waarin te zien is dat hij een cover zingt van een bekend popnummer. Andere leerlingen beginnen gemene commentaren te posten bij het filmpje. Wat doe je om de leerling die het filmpje postte te steunen? Ga met enkele eerder besproken ideeën aan de slag of verzin als groep een antwoord.

Situatie 2

Een leerling stuurt een andere leerling een screenshot van een commentaar die jouw vriend heeft gepost en maakt er een gemene grap over. De screenshot wordt opnieuw gepost en gaat viraal op school. Wat ga jij doen om de leerling te steunen van wie het commentaar met een screenshot werd gedeeld? Kies een van de ideeën die we net hebben besproken of formuleer een eigen antwoord.

Situatie 3

Je ontdekt dat een leerling op je school een nepprofiel heeft aangemaakt op sociale media, de naam van een andere leerling gebruikt en foto's en memes post met onaardige dingen over andere leerlingen, leerkrachten en de school. Wat beslis jij te doen om de leerling te steunen voor wie die andere leerling zich op deze gemene manier uitgeeft? Bekijk enkele van de ideeën die eerder werden besproken of bedenk een eigen antwoord.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 3)

... maar zeg het vriendelijk!

In deze activiteit leren leerlingen hoe ze gepast kunnen reageren op negatieve opmerkingen en hoe ze een negatieve conversatie kunnen ombuigen naar een positieve.

Doelstellingen



- ✓ Gevoelens en meningen positief en efficiënt **uitdrukken**.
- ✓ Opbouwend en beschaafd **reageren** op negativiteit.

Even praten



Negativiteit ombuigen in positiviteit

Kinderen van jouw leeftijd worden blootgesteld aan allerlei soorten inhoud, soms met negatieve boodschappen die slecht gedrag in de hand werken.

- Heb jij (of iemand die je kent) iemand gezien die negatief is op het internet? Hoe voelde je je daarbij?
- Heb jij (of iemand die je kent) ooit een vriendelijk gebaar gezien op het internet? Hoe voelde je je daarbij?
- Welke eenvoudige dingen kunnen we ondernemen om negatieve interacties om te buigen in positieve?

We kunnen op negatieve emoties constructief reageren door onvriendelijke commentaren te herformuleren of opnieuw te kaderen en ons meer bewust te worden van de toon die we aanslaan in onlinecommunicatie.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad '... maar zeg het vriendelijk!'

Opmerking voor de leerkracht

Jongere leerlingen hebben misschien wat begeleiding nodig bij het herformuleren van opmerkingen. Een voorbeeld klassikaal uitwerken kan een goede manier zijn om ervoor te zorgen dat de leerlingen weten hoe het moet.

1. Lees de opmerkingen

Lees samen de negatieve opmerkingen. Welke emoties voel je?

2. Schrijf respectvolle reacties op

Vorm groepjes van drie. Als een van je klasgenoten zulke opmerkingen maakt, hoe zou je dan kunnen reageren om het gesprek positiever te maken?

3. Presenteer de antwoorden

Elke groep presenteert zijn antwoorden. Is het makkelijk om met positieve antwoorden te komen?

Lessen

Op iets negatiefs positief reageren, kan tot een leuke en interessante conversatie leiden – wat veel beter is dan de sfeer te moeten herstellen na een onvriendelijke commentaar.

... maar zeg het vriendelijk!

Lees de opmerkingen hieronder. Als een van je klasgenoten zulke opmerkingen zou maken, hoe zou je dan kunnen reageren om het gesprek positiever te maken? Schrijf je antwoorden op onder elke opmerking.

LOL Brent is de enige van de klas die dit weekend niet mee gaat kamperen.

Iedereen draagt morgen paars, maar zeg er niets over tegen Jana.

Sorry, ik denk niet dat jij naar mijn feestje kunt komen. Het zou anders te veel kosten.

Niet slecht bedoeld, maar je handschrift is echt beschamend. Misschien verander je best van groep voor dit project.

Word ik hoorndol van – wie heeft haar gezegd dat ze kan zingen?

Je mag enkel in onze groep als je me de login van je account geeft.

Ben ik nu de enige die vindt dat Shana er uitziet als een smurf?



Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 4)

Dynamisch debat: cyberpesten

In deze activiteit denken de leerlingen na over verschillende onderwerpen die te maken hebben met cyberpesten en online intimidatie. Ze denken na over hoe ze kunnen handelen in bepaalde problematische situaties en ze leren zich uit te drukken en hun mening hierover te geven.

Doelstellingen



- ✓ **Leren** hoe je gepast communiceert met elkaar op het internet.
- ✓ **Weten hoe** je op cyberpesten moet **reageren**, zowel als slachtoffer als getuige.

Even praten



Voor je met deze activiteit begint, is het belangrijk dat alle leerlingen de concepten pesten, intimidatie, uitsluiting, enz. begrijpen. Raadpleeg hiervoor eventueel de pagina met de woordenschat aan het begin van dit hoofdstuk. Wordt elke vorm van plagerij of conflict als pesten beschouwd? Dat is niet altijd zo makkelijk te zeggen. We spreken specifiek over pesten wanneer vervelend gedrag **herhaald** wordt, het **intentioneel** is en er een **ongelijke machtsverhouding** is tussen de daders en het slachtoffer.

In deze activiteit wordt elke leerling gevraagd om een positie in te nemen tegenover een stelling en kan hij of zij – als de leerling dat wenst – vervolgens zijn of haar keuze verantwoorden. We raden aan om zowel voor als tijdens de activiteit aan te dringen op het respecteren van de regels van het debat (met name respect voor elkaars mening), zodat iedereen zijn of haar mening vrij kan uiten. De modererende rol van de leerkracht is essentieel voor het goede verloop van de activiteit.

Wat is een dynamisch debat?

De leerlingen beginnen samen op een rij, ergens in het midden van de klas. Afhankelijk van hun standpunt, bewegen ze naar voor/achter (of naar links/rechts) in de klas. Elke leerling heeft het recht om zijn of haar persoonlijke mening te uiten. De bedoeling is om de leerlingen te laten nadenken over de verschillende stellingen en te luisteren naar de mening van hun medeleerlingen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: Dynamisch debat: cyberpesten

1. Deel de ruimte op in twee kampen: een "eens"-kamp en een "oneens"-kamp.

Er is geen neutraal kamp.

2. Lees de stellingen hardop en vraag aan de leerlingen om zich naar een van de twee kampen te bewegen.

Tijdens dit deel van de activiteit spreken de leerlingen niet, zodat ze elkaar niet beïnvloeden.

Bijvoorbeeld: als ik het eens ben met een stelling, ga ik naar de linkerkant van de ruimte. Als ik het er niet mee eens ben, ga ik naar rechts.

3. Wanneer iedereen gekozen heeft, nodig je de leerlingen uit om hun mening te uiten en hun keuze (of dilemma!) te verdedigen.

4. Voordat je verder gaat met de volgende stelling, kan je deze stelling afsluiten met een klein reflectiemoment waar je zelf een antwoord geeft op de stelling.

Je kan dit doen op basis van de opmerkingen onder de stellingen op het activiteitenblad.

Variant: je kunt de leerlingen ook op voorhand zelf indelen in 'eens' of 'oneens'. Ze moeten dan proberen om argumenten te vinden die hun standpunt verdedigen.

Lessen

Hier zijn enkele bronnen en tips om met de leerlingen te delen:

- De nummers **102 (Awel)** en **116 000 (Child Focus)** zijn gratis nummers waarmee je anoniem kunt praten met professionals.
- **AllesoverPesten.be** bundelt bestaande, betrouwbare informatie over het thema. Het biedt hulp aan kinderen en jongeren, leerkrachten, begeleiders, ouders en iedereen die omgaat met kinderen en jongeren. Je vindt er zowel informatie over pesten als over cyberpesten.
- Als het pestgedrag gevaarlijk wordt, neem dan zeker contact op met de politie. Hou bewijsmateriaal bij, zoals schermafbeeldingen, foto's of spraakberichten.

Dynamisch debat: cyberpesten

Hier zijn enkele voorbeelden van stellingen. Het is natuurlijk mogelijk om er slechts een aantal te selecteren of zelf andere stellingen te bedenken. Onder elke stelling vind je inspiratie om het debat te voeden.

Stelling 1: Ik heb een dansvideo van mezelf gepost op TikTok. Mijn klasgenoten lachen erom en beledigen me. Ik laat me niet doen, ik verdedig mezelf en beledig hen terug.

Piste voor de leerkracht: Door te reageren met beledigingen kan je de situatie erger maken. Door terug te beledigen laat je zien dat je gekwetst bent en dat is precies wat de pesters willen!

Aanbevolen reacties:

- Leg bewijs van het gedrag vast (screenshots).
- Blokkeer de pesters op je sociale media. Zo hebben ze geen toegang meer tot je account.
- Meld deze acties op je sociale media, praat met een leerkracht of een andere volwassene die je vertrouwt.

Stelling 2: De beste leerling van de klas blijft zijn punten op Instagram posten. Hij schrijft dat hij de beste is. Vandaag schreef ik een comment dat iedereen hem haat omdat hij zo opschept en dat hij moet stoppen als hij vrienden wil hebben.

Piste voor de leerkracht: Als deze posts je echt storen, dan kan je de persoon privé aanspreken, of ervoor zorgen dat je zijn of haar publicaties niet meer te zien krijgt. Het is namelijk mogelijk om een profiel op Instagram te 'dempnen'. Als je er met de persoon over wil praten, is het altijd beter om een face-to-facegesprek te hebben, om misverstanden zo veel mogelijk te voorkomen.

Stelling 3: Mijn vriend wordt regelmatig online beledigd. Hij wil niet dat ik erover praat, omdat hij zegt dat het de situatie alleen maar erger zal maken. Ik besluit toch met een volwassene te praten.

Piste voor de leerkracht: Slachtoffers weten vaak niet hoe ze moeten reageren en zwijgen liever uit schrik. Het is echter belangrijk om hulp te zoeken als de situatie blijft aanhouden. Je kunt privé met het slachtoffer praten, of samen naar een volwassene gaan die je vertrouwt. Deze vertrouwenspersoon kan je steunen en helpen om stappen te zetten die moeilijk zijn om alleen te doen. Er zijn ook luister- en adviesstools voor slachtoffers en getuigen, waaronder Awel (102) en Child Focus (116 000).

Stelling 4: Als mijn vrienden grappen maken over een foto die op Instagram is geplaatst, is het beter om de foto te verwijderen.

Piste voor de leerkracht: Het verwijderen van de foto is een manier om de ruzie af te snijden en te voorkomen dat de situatie verder escaleert, maar dit betekent ook dat de mensen die zich gemeen gedragen de macht hebben in deze situatie. Het is niet aan hen om te beslissen wat je wel of niet online plaatst. Gelukkig zijn er andere mogelijkheden. Je kan bijvoorbeeld alle storende opmerkingen verwijderen of ervoor zorgen dat niemand opmerkingen kan plaatsen bij je foto's. Je kan ook negatieve reacties rapporteren aan Instagram. Als de situatie erger wordt, is het belangrijk om met een volwassene te praten die je vertrouwt.

Stelling 5: Een vriend stuurt een foto van een klasgenote naar verschillende andere leerlingen en zegt dat ze op een walvis lijkt. Je besluit met het meisje in kwestie te praten.

Piste voor de leerkracht: Als je getuige bent van cybergeweld, is het belangrijk om geen stille getuige te blijven, maar om te handelen. Je voelt je misschien niet op je gemak om in het openbaar te reageren. Dan kan je er privé met iemand over praten en hem of haar vragen je identiteit geheim te houden. Als je stevig in je schoenen staat, kan je ook proberen om te praten met de persoon die de negatieve comment geschreven heeft. En vooral, laat het slachtoffer weten dat je het niet eens bent met de negatieve commentaar! Zo voelt hij of zij zich minder alleen, en dat is erg belangrijk!

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 5)

Onbegrepen opmerking

Leerlingen leren door te spelen en te debatteren dat onlinereacties, die vaak uit hun context gelezen worden, tot zeer verschillende interpretaties van de oorspronkelijke woorden kunnen leiden.

Doelstellingen



- ✓ **Begrijpen** dat e-mails, berichten op sociale media en een sms op verschillende manieren geïnterpreteerd kunnen worden.
- ✓ **Begrijpen** dat de context en de bedoeling van gepubliceerde opmerkingen via e-mail, sociale media of sms vaak verwarrend kunnen zijn.
- ✓ Strategieën **vinden** die de intenties verduidelijken en conflicten vermijden.

Context

Internet is een discussieruimte en zoals in elke discussieruimte is de context belangrijk. Het probleem is dat in tegenstelling tot het echte leven, waar we de persoon met wie we spreken voor ons hebben, onlinereacties vaak uit de context gelezen worden nadat ze geschreven zijn, en dit soms door mensen die we niet kennen. Dat leidt vaak tot interpretaties die mogelijk veraf liggen van de betekenis die de auteur eraan wilde geven.

Start een gesprek binnen de groep met de volgende vragen:

- Werd er al een keer een schriftelijke opmerking van jou verkeerd geïnterpreteerd (zelfs lang nadat je die geschreven had)? Heeft die opmerking je in conflict of problemen gebracht?
- Werd je ooit gekwetst door een opmerking die naar jou gestuurd werd of die op jouw socialemediafeed gepost werd? Heeft de interpretatie van de opmerking je in de problemen gebracht?
- Is de context van een opmerking of een bericht belangrijk?
- Zouden we een opmerking schriftelijk moeten verzenden als het ongepast is om ze hardop te zeggen?
- Welke strategieën kunnen we gebruiken om dubbelzinnigheden in onze onlinecommunicatie te voorkomen?

Activiteit



1. Voorbereiding

Knip alle kaarten uit (zie werkblad – Activiteit 5)

2. Het spel der opmerkingen

Deel het eerste kaartspel uit en vraag aan de leerlingen om ze in drie categorieën te delen:

1. Commentaar die een positieve toon heeft.
2. Commentaar die een negatieve toon heeft.
3. Commentaar die ofwel een positieve ofwel een negatieve toon kan hebben volgens de context.

Stel deze twee vragen zodra de opmerkingen gesorteerd zijn:

1. Welke drie opmerkingen kunnen het vaakst verschillend geïnterpreteerd worden?
2. Welke drie opmerkingen hebben het meeste kans om conflicten te veroorzaken, wanneer ze fout geïnterpreteerd worden?

Vraag hen ten slotte om verschillende interpretaties voor elke opmerking te vinden. Daarbij kun je het tweede kaartspel gebruiken, dat je voor jezelf houdt.

3. Eén vraag, meerdere mogelijke antwoorden

Vraag voor elke onderstaande situatie:

- aan een van de leerlingen om te antwoorden met een commentaarkaat;
- aan een tweede leerling om te zeggen hoe dat antwoord geïnterpreteerd kan worden;
- aan de eerste leerling om zijn antwoord te herformuleren om dubbelzinnigheid te voorkomen. S

Situaties:

1. Je hoort dat je vriend gekozen werd om deel uit te maken van het voetbalteam van de school.
2. De school sluit wegens overstroming.
3. Een nieuwe leraar komt naar school.
4. Je struikelde net op de speelplaats voor alle leerlingen.
5. ...

Onbegrepen opmerking

1. Kaartspel om aan de leerlingen uit te delen

Ik sta op ontploffen.

Vandaag zal een
onvergetelijke
dag worden.

Ik heb er geen meer!

Wow! Dat is gek!

Heb je haar jurk gezien?

Ik kan niet geloven wat
er mij net is overkomen

Waar dacht je aan?

Mijn 'vriend' laat me
niet met rust!

Gelukkig is deze dag
bijna voorbij!

Hmmmmmm....

2. Kaartenspel voor jou

Ik sta op ontploffen.

vreugde, euforie, frustratie,
ontevredenheid, depressie,
zelfmoordgedachten

**Vandaag zal een
onvergetelijke dag worden.**

blijdschap, euforie, ontevredenheid,
depressie

Ik heb er geen meer!

onverdraagzaamheid, verveling, woede,
frustratie, ontevredenheid, depressie

Wow! Dat is gek!

blijdschap, irritatie, kritiek, belediging,
verveling, frustratie, ontevredenheid

Heb je haar jurk gezien?

goedkeuring, appreciatie, lof, kritiek,
aanval, afkeuring, berisping

**Ik kan niet geloven wat
er mij net is overkomen.**

vreugde, euforie, frustratie,
ontevredenheid

Waar dacht je aan?

goedkeuring, appreciatie, lof, kritiek,
aanval, afkeuring, woede, berisping

**Mijn 'vriend' laat me niet
met rust!**

frustratie, ontevredenheid, woede,
situatie van geweld

**Gelukkig is deze dag bijna
voorbij!**

opluchting, verveling, frustratie,
ontevredenheid, depressie

Hmmmm....

reflectie, verwarring, kritiek, afkeuring,
ontevredenheid

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 6)

Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?

Tijdens deze les worden leerlingen in het basisonderwijs gevraagd eenvoudige onderschriften over individuele personen te beoordelen. De volgende mediawijsheidconcepten en -vragen worden tijdens deze activiteit op een educatief verantwoorde manier behandeld:

- **Weten** dat alle mediaberichten «samengesteld» zijn en dus opgesteld door mensen die keuzes maken over wat ze erin opnemen en hoe ze dat naar buiten brengen.
- **Vragen stellen** over “wie dit heeft opgesteld en waarom”.
- **Rekening houden met** de invloed van de media die we creëren op anderen.

Doelstellingen



- ✓ **Leer** dat we een betekenis creëren door een combinatie van afbeeldingen en woorden.
- ✓ **Begrijp** hoe een titel kan veranderen hoe we een afbeelding interpreteren.
- ✓ **Je bewust worden van** de kracht van je woorden, vooral in combinatie met de afbeeldingen die je post.
- ✓ **Bepaal** hoe je een verantwoorde mediamaker kan zijn.
- ✓ **Ontwikkel de gewoonte** om jezelf vragen te stellen, “Wie heeft dit gepost en waarom?”.

Even praten



Hoe kunnen woorden een beeld veranderen?!

Afbeeldingen in combinatie met woorden zijn krachtige manieren om te communiceren. Denk bijvoorbeeld aan een foto in het nieuws van een huis dat in brand staat. Een onderschrift zegt «Familie verliest huis, maar iedereen kon gered worden, ook de hond.» Dat is triest en ook een beetje eng, nietwaar? Wat als het bijschrift zegt: «Brandweermannen zetten leeg huis in brand om te oefenen met nieuwe brandbestrijdingsmiddelen». Je kijkt nog steeds naar een huis dat in brand staat, maar je hebt een heel ander idee over wat er gebeurt. Je voelt je misschien zelfs veilig in plaats van verdrietig.

Activiteit



Knip de afbeeldingen uit die je vindt op werkblad '2. Het sportfoto-bijschrift'. Verdeel de klas in kleine groepen. Geef, zonder de leerlingen te laten zien dat je twee verschillende versies uitdeelt, de helft van de groepen de afbeeldingen met het positieve onderschrift en de andere helft die met het negatieve onderschrift.

Wat heb je nodig?

- Foto's van leerkrachten en personeel van jouw school die hun dagelijkse taken uitvoeren. Je kunt 2 tot 3 weken voor de activiteit een aantal digitale foto's verzamelen, of de leerlingen opdracht geven om dat te doen zonder te onthullen wat de bedoeling is van deze foto's (uiteraard altijd met de toestemming van diegenen die worden gefotografeerd). Als dat niet mogelijk is, kan de leerkracht foto's uit tijdschriften of nieuwsbronnen bundelen die aangepast zijn aan de leeftijd van de leerlingen.
- Optioneel: Minstens één foto van elke leerling in de klas
- 2 hand-outs met het voorbeeld van de sportfoto, één met een positief en één met een negatief onderschrift. Voorbeelden van foto's met zowel positieve als negatieve onderschriften en een manier om ze te projecteren of te delen (zie einde van de les).

1. Foto's + woorden

Bekijk de foto. Beschrijf samen met jouw groep de persoon op de foto. Wat voor soort persoon denk je dat het is? Denk je dat je tijd met hen wilt doorbrengen of hun ploeggenoot wilt zijn? Waarom wel of waarom niet?

Het zal snel duidelijk worden dat de groepen foto's hebben bekeken met verschillende onderschriften. Laat elke groep hun foto omhoog houden, zodat de anderen het verschil kunnen zien.

Bespreek dit tot slot in het kort: Wat laat dit zien over de kracht die woorden hebben bij het vormen van onze ideeën?

2. Nog niet helemaal zeker?

Bekijk meer voorbeelden (Werkblad 3. Andere voorbeelden)

Bedenk hoe het zou voelen om een bericht te ontvangen of te zien met een van de foto's met het negatieve onderschrift. Het zien of horen van negatieve berichten kwetst niet alleen de persoon op de foto, het kan er ook voor zorgen dat andere mensen die de foto zien, zich ongemakkelijk voelen.

Als je het bericht of de foto ontvangt, wat doe je dan? Je hebt altijd een keuze. Je kunt...

- ervoor kiezen om de foto niet met iemand anders te delen;
- de afzender vertellen dat je liever geen berichten krijgt die bedoeld zijn om iemand te kwetsen;
- de persoon op de foto steunen door hen te laten weten dat je weet dat het niet waar is, of
- alle bovenstaande acties doen.

Je zou ook een positief bericht kunnen sturen. Geen antwoord, maar gewoon je eigen positieve boodschap.

Het zien of horen van positieve berichten steunt de persoon op de foto en kan ertoe leiden dat anderen op hun beurt een positieve boodschap willen plaatsen.

3. Iemand op onze school

De leerkracht selecteert een willekeurige foto uit foto's van het schoolpersoneel.

Probeer verschillende soorten onderschriften op te stellen. Verzin eerst een aantal onderschriften waardoor de persoon op de foto zich prettig of trots zou voelen. Hoeveel verschillende onderschriften kun je bedenken?

Nu gaan we het hebben over grappige onderschriften. Is er een verschil tussen wat voor jou grappig is en wat voor de persoon op de foto grappig zou kunnen zijn? Is er een verschil tussen een grap die aardig bedoeld en grappig voor iedereen is, en een grap om iemand uit te lachen die slechts voor sommigen «grappig» is?

Bedenk een aantal onderschriften die voorbeelden zijn van wat we hebben besproken. Kies er vervolgens eentje uit voor elke foto die zowel grappig als aardig is, niet kwetsend voor de persoon op de foto.

Blijf oefenen met foto's van anderen van onze school. Kreeg je nieuwe ideeën voor aardige dingen die je kan zeggen door de boodschappen van je klasgenoten te lezen?

4. Maak een collage met foto's van iedereen in je klas en voorzie elke foto van een vriendelijk onderschrift.

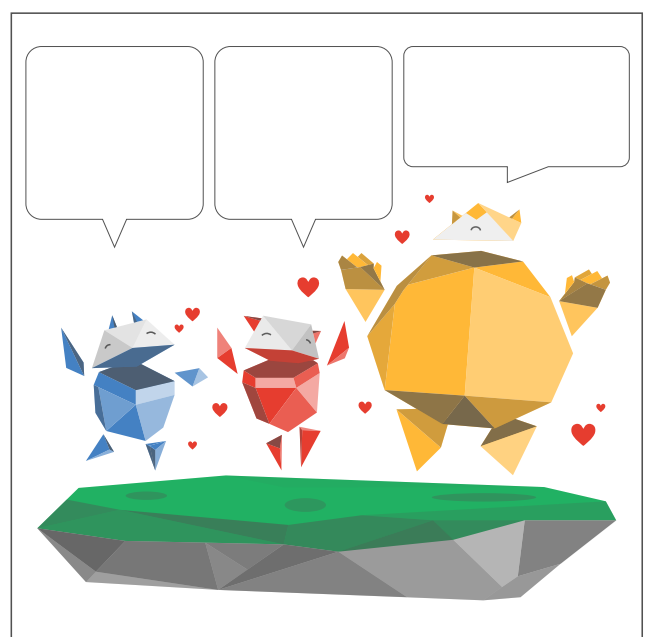
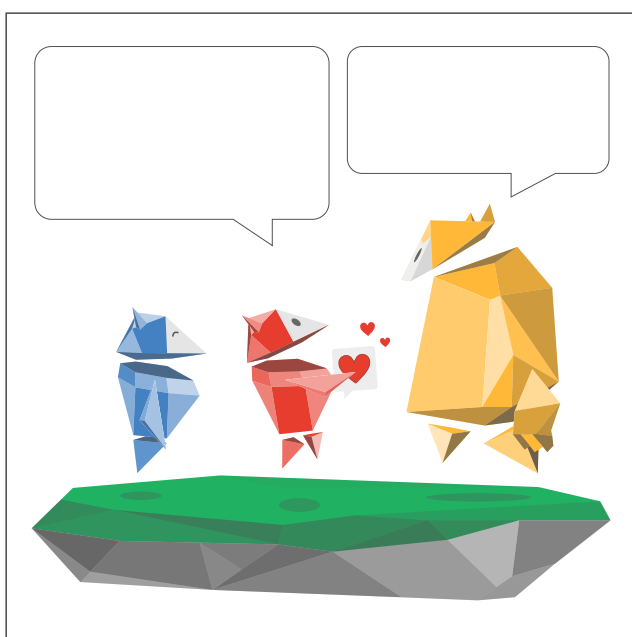
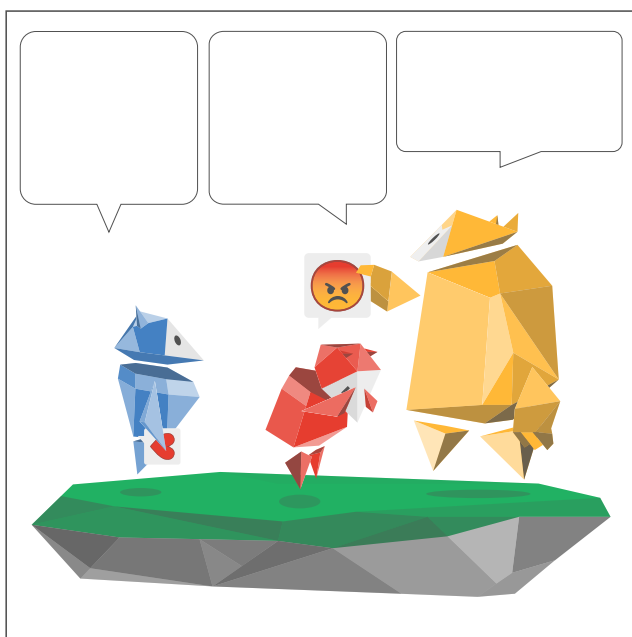
Lessen

Onderschriften kunnen een invloed hebben op wat we denken over een beeld, en hoe we ons erbij voelen. Scroll je voorbij een foto met onderschrift, sta dan even stil bij hoe anderen zich bij deze post kunnen voelen. Vraag jezelf af "Wie heeft dit gepost en waarom?" voordat je foto's en onderschriften van anderen accepteert.

Hoe woorden een beeld kunnen veranderen?

1. Maak je eigen stripverhaal

Probeer dit experiment. Deel een kort stripverhaal uit waaruit alle woorden zijn verwijderd. Laat vervolgens elke leerling individueel de tekstballonnetjes invullen om het verhaal te vertellen dat ze in gedachten hebben. Vergelijk de resultaten. Had iedereen hetzelfde verhaal met dezelfde woorden in gedachten? Waarom niet? Hoe toont het experiment aan dat we woorden gebruiken om de context van een afbeelding te bepalen of te verduidelijken?



2. Het sportfoto-bijchrift

Een afbeelding, korte video of GIF van een leuk sportmoment (indien mogelijk met een jong iemand en liever geen beroemdheid).



Indrukwekkend!



Dikkenek!



Indrukwekkend!



Dikkenek!

3. Andere voorbeelden

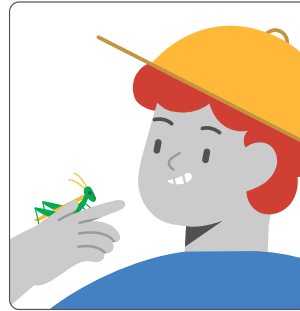
De voorbeelden moeten als volgt worden getoond: de afbeelding met onderschrift A en dezelfde afbeelding met onderschrift B moeten naast elkaar liggen (zodat ze tegelijkertijd kunnen worden bekeken).



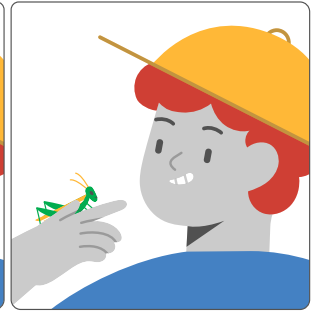
Orgineel kunstwerk valt in de prijzen.



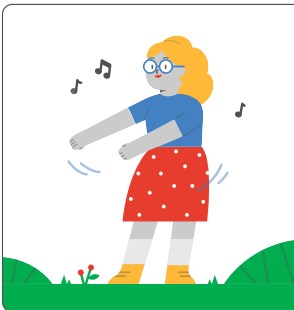
Prutswerk.



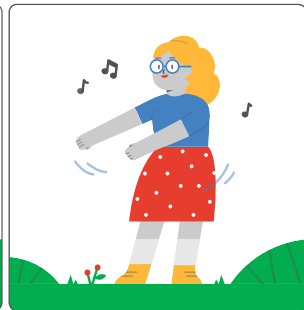
Ik ontdekte een nieuwe soort sprinkhaan!



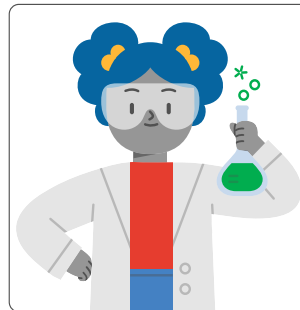
Mmmm, lekker!



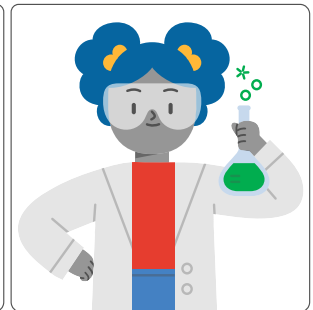
Dit dansje gaat viral!



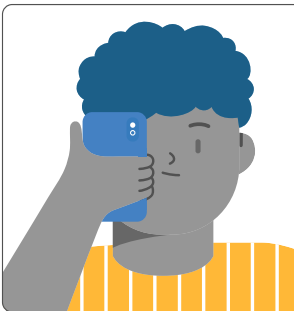
Zo genant. Komt niet eens in de buurt!



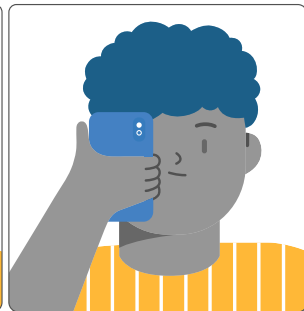
Jongste wetenschapper ter wereld!



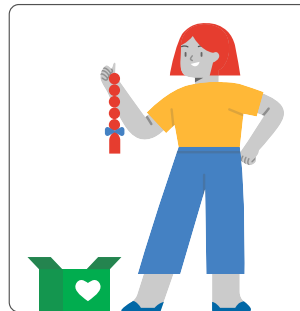
Nerd! #zielig



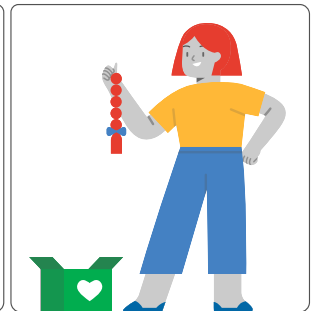
Eindelijk, mijn nieuwe gsm!



Gebruik ff mijn mama's oude gsm :/



Ik liet mijn haar groeien en doneerde het voor Think Pink! <3



SLECHTSTE.KAPSEL.OOIT.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 7)

Rekening houden met gevoelens

Empathie is cruciaal voor gezonde interpersoonlijke relaties. Het is bewezen dat empathie het academisch welslagen bevordert en probleemgedrag beperkt. De definitie van empathie is "zich proberen in te leven in de gevoelens van anderen of die proberen te begrijpen" - niet het vermogen om hen te begrijpen.

Dat onderscheid is belangrijk want het is heel moeilijk om de emoties van anderen correct in te schatten (de meeste volwassenen hebben daar ook moeite mee). Dat is ook niet het punt. Gewoon een inspanning leveren helpt ons en onze leerlingen om medeleven met anderen te voelen en zet hen aan om vriendelijk te zijn. Dit is wat onze kinderen moeten weten. Als je leerlingen proberen om het "goed" te hebben, herinner hen er dan aan dat je enkel kan weten hoe iemand zich voelt door het te vragen. Laat je leerlingen oefenen met het zich inleven in personages elke keer als je in de klas een verhaal leest of een video bekijkt.

Doelstellingen



- ✓ **Begrijpen** wat empathie is.
- ✓ **Leren** om je in te leven in personen die in de media voorkomen.

Even praten



Vandaag zijn jullie allemaal speurders die proberen te achterhalen wat anderen voelen. Je moet hierbij op zoek gaan naar hints, zoals wat er gaande is en waarom iemand zich op een bepaalde manier gedraagt.

De leerkracht leest de lijst met gevoelstermen in de hand-out voor.

Denk aan een moment waarop je een van deze gevoelens ervaren hebt. Denk aan wat er gebeurde en wat je daarbij voelde.

Geef de leerlingen bedenktijd, en vraag hen dan om het gevoel uit te beelden - ze mogen geluiden gebruiken, maar geen woorden.

- Welk gevoel denk je dat er zojuist uitgebeeld werd? Welke aanwijzingen heb je opgemerkt? (Meerdere antwoorden mogelijk) Merk op hoe we verschillende hints te zien kregen en verschillende antwoorden hadden. *Laat de leerling het verhaal vertellen achter het gevoel dat werd uitgebeeld.*
- Wordt het raden naar het gevoel makkelijker als je weet wat er aan de hand was? ("Ja.")
- Waarom? ("Je kunt denken aan hoe jij je in die situatie zou voelen").

Proberen om zich in te leven in de gevoelens van anderen wordt empathie genoemd. Je hoeft het niet te weten, maar het helpt wel echt om het te proberen. Empathie helpt ons vrienden te maken en voorkomt dat we anderen overstuur maken. Empathie opbrengen is niet altijd makkelijk. Het vereist oefening. Het is zelfs nog moeilijker om empathie te hebben voor een personage in een boek of video.

- Waarom denk je dat dat moeilijker is? ("Je kan hen niet zien." "Je hebt geen totaalbeeld van wat er aan de hand is.")

- Waarom denk je dat het belangrijk is om ons proberen in te leven in personages in boeken of video's? ("Zo geniet je meer van de boeken en video's". "Je weet de personages beter te appreciëren." "Je begrijpt beter wat er in het verhaal gebeurt". "Het is een goede oefening om je te kunnen inleven in mensen online of hier op school.")

Hier stellen we een activiteit voor om de emoties en gevoelens van mensen online te leren herkennen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkbladen: 'Rekening houden met gevoelens' en 'Empathie oefenen'.
- Hand-out: "Veel voorkomende gevoelswoorden"

1. Breng de veel voorkomende gevoelswoorden in beeld voor de klas.

2. Verdeel de leerlingen in groepjes van 3 of 4.

3. Laat de leerlingen in kleine groepjes werken om het werkblad in te vullen.

4. Vraag de leerlingen om per groep hun bevindingen te delen met de klas.

Lessen

Het is heel moeilijk om de emoties van andere mensen correct in te schatten - vooral online - maar empathie gaat juist over proberen. Zolang je het probeert, is het goed. Door te proberen iemands gevoelens te begrijpen, is de kans groter dat je op dezelfde golflengte zit en minder snel iemands gevoelens kwetst. Best cool, toch? En door te blijven proberen, draag je bij aan een leukere en meer zorgzame online omgeving voor iedereen, inclusief jezelf.

Rekening houden met gevoelens



Scenario 1

Hoe zou Anna zich kunnen voelen? Geef twee opties.

.....

Waaruit kan je dat afleiden?

.....

.....

Hoe zou Finn zich kunnen voelen? Geef twee opties.

.....

Waaruit kan je dat afleiden?

.....

.....

Arthur en Wolf



Scenario 2

Hoe zou Arthur zich kunnen voelen? Geef twee opties.

.....

Waaruit kan je dat afleiden?

.....

.....

Hoe zou Wolf zich kunnen voelen? Geef twee opties.

.....

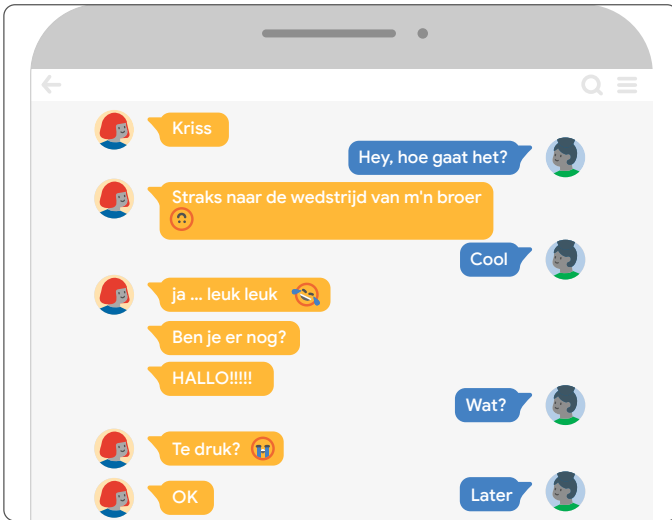
Waaruit kan je dat afleiden?

.....

.....

.....

Empathie oefenen



Hoe denk je dat Kris zich voelt?

Waarom?



Hoe denk je dat Hadise zich voelt?

Waarom?



Hoe denk je dat Cyrus zich voelt?

Waarom?

Veel voorkomende gevoelswoorden



Blij



Gefrustreerd



Verdrietig



Ongerst



Verrast



Teleurgesteld



Bang



Opgewonden



Boos



Kalm

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 8)

Jouw vriendelijkheidsplan

Leerlingen bekijken wat het betekent om vriendelijk te zijn.

Opmerking voor de leerkracht: Denk ter voorbereiding van "Even praten", aan een moment toen iemand vriendelijk tegen je was en wat je daarbij voelde, en vervolgens aan een moment waarop je zelf vriendelijk tegen iemand was en wat je daarbij voelde. In deze les vragen we je om deze ervaringen te gebruiken om je eigen "Vriendelijkheidsplan" op te stellen (zie werkblad) en dat met de leerlingen te delen als voorbeeld.

Doelstellingen



- ✓ **Definiëren** wat vriendelijkheid is.
- ✓ **Beseffen** hoe vriendelijkheid een invloed kan hebben op de gevoelens van anderen.
- ✓ **Leren** hoe je vriendelijk kan zijn.

Even praten



Deel de leerlingen op in groepjes van twee.

Wat betekent het om vriendelijk te zijn? Wissel af om dit aan je klasgenoot te vertellen. (Meerdere antwoorden mogelijk)
Geef de leerlingen de tijd om te overleggen en vraag dan aan vrijwilligers om hun ideeën te delen.

Vriendelijkheid is iets aardigs doen voor of iets aardigs zeggen tegen anderen, toch? Ik ga jullie vragen om een voorbeeld te geven van iemand die aardig tegen je was. Om je op weg te helpen, zal ik een voorbeeld uit mijn eigen leven aanhalen.

Geef een voorbeeld van een moment waarop iemand aardig tegen je was en beschrijf hoe je je daarbij voelde.

Goed, denk nu aan een moment waarop iemand aardig tegen **jou** was. Hoe voelde je je toen? Vertel het aan je klasgenoot. (Meerdere antwoorden mogelijk)

Geef de leerlingen de tijd om te overleggen en vraag dan aan vrijwilligers om hun ideeën te delen.

Wanneer we verdrietig of overstuur zijn, voelt het goed als iemand aardig tegen ons is. We voelen ons **zelf** ook goed als we aardig zijn. Hier volgt een voorbeeld van iets aardigs dat ik voor iemand heb gedaan.

Geef een voorbeeld van een moment waarop je aardig tegen iemand was en beschrijf voor je leerlingen hoe je je daarbij voelde.

Nu is het jouw beurt.

- Denk aan een moment waarop **jij** aardig tegen iemand was.
Geef hen tijd om na te denken.
- Vertel je partner wat je hebt gedaan en hoe je je daarbij voelde.
(Meerdere antwoorden mogelijk)
Geef de leerlingen de tijd om te overleggen en vraag dan aan vrijwilligers om hun ideeën te delen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: "Empathie op school" met "Jouw vriendelijkheidsplan" op de achterzijde (één per leerling)

- Laten we vriendelijk zijn oefenen door enkele voorbeelden te bekijken.
[Zie kant 1 van de hand-out.]
- **Julia** voelt zich buitengesloten tijdens de pauze en zit helemaal alleen. Hoe denk je dat ze zich voelt? ("Droevig." "Eenzaam.") Hoe zou je aardig tegen haar kunnen zijn? ("Bij haar gaan zitten." "Haar vragen om te spelen.") Hoe denk je dat Julia zich zal voelen als iemand aardig tegen haar is? ("Blij." "Begrepen.")
- **Kenji** liet zijn lunch vallen. Hoe denk je dat hij zich voelt? ("Beschaamd." "Van streek.")
Hoe zou je aardig tegen hem kunnen zijn? ("Hem helpen bij het oprapen van zijn lunch." "Door iets aardigs te zeggen.") Hoe denk je dat Kenji zich zal voelen als iemand aardig tegen hem is? ("Beter.")

Het geweldige aan vriendelijk zijn is dat het ons helpt om empathie te oefenen. Empathie houdt in dat je probeert te begrijpen wat iemand anders doormaakt. Vriendelijkheid is empathie in actie! Als we empathie oefenen door lief te zijn, kunnen we de wereld een beetje beter maken. Draai je werkblad om, waar bovenaan staat **Jouw vriendelijkheidsplan**. Denk nu aan iemand in je leven - een vriend, een leraar of een familielid - waar je iets aardigs voor wilt doen. Stel dan je vriendelijkheidsplan op om het voor te bereiden.

Leerlingen kiezen een persoon (of meerdere personen) voor wie ze iets aardigs willen doen en stellen minstens één vriendelijkheidsplan op.

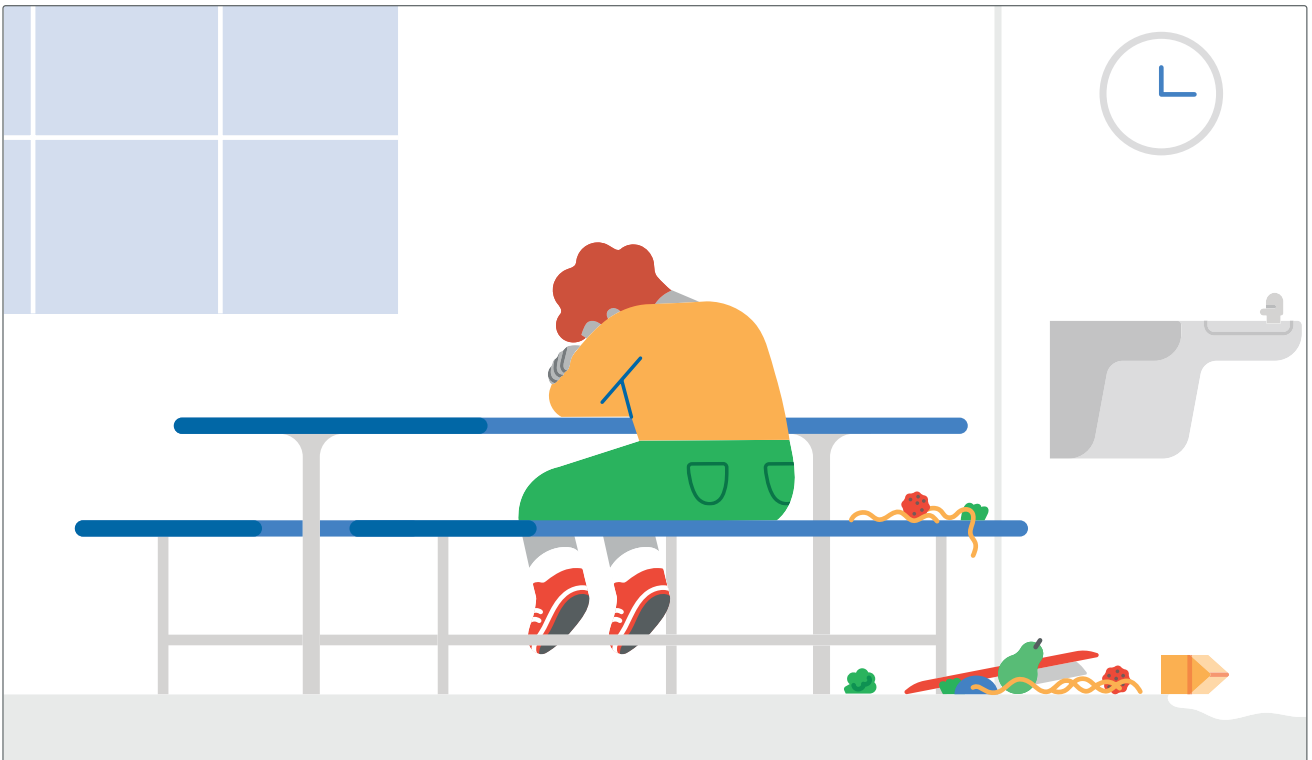
1. Laat de leerlingen zelfstandig werken.
2. Laat dan de leerlingen per twee hun vriendelijkheidsplan met elkaar delen.

Denk, nu je vriendelijkheidsplan klaar is, na over wanneer je het in de praktijk gaat brengen. Geef de leerlingen de tijd om na te denken en vraag enkelen om de klas te vertellen over hun vriendelijkheidsplan en wanneer ze het in de praktijk gaan brengen.

Lessen

Vriendelijkheid is iets aardigs doen voor of iets aardigs zeggen tegen anderen. Door aardig te zijn kunnen we anderen zich beter laten voelen wanneer ze verdrietig of overstuur zijn. Er zijn veel manieren en plaatsen waarop we aardig kunnen zijn, zowel on- als offline - hoe meer, hoe beter, toch?

Empathie op school



**Ik zal
aardig zijn voor**

.....
De persoon voor wie je aardig wilt zijn

**Ik zal mijn
vriendelijkheid
tonen door**

.....
Wat je gaat doen of zeggen

**Ik zal
iets aardigs doen**

.....
Waar? Bijvoorbeeld thuis, in de kantine, bij de voetbaltraining,
met een berichtje, tijdens een videogame met iemand waarmee ik speel, enz.

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 9)

Manieren om vriendelijk te zijn

Leerlingen bekijken wat het betekent om online vriendelijkheid te tonen.

Opmerking voor de leerkracht: Denk voordat je de les begint aan een moment waarop iemand online aardig tegen je was en hoe je je daardoor voelde. Deel dit met de klas aan het einde van het onderdeel "Even praten".

Doelstellingen



- ✓ **Begrijpen** wat vriendelijkheid betekent.
- ✓ **Herkennen** hoe online vriendelijkheid zich kan uiten.

Even praten



De leraar schrijft het woord "vriendelijkheid" op het bord.

Denk na over:

- De definitie van vriendelijkheid?
Geef de leerlingen de tijd om na te denken.
- Draai je om en vertel aan je klasgenoot wat je denkt.

Geef de leerlingen de tijd om met elkaar te overleggen en vraag dan of enkelen voor de klas willen vertellen wat ze dachten. Laat hen verschillende antwoorden bedenken.

Door empathie te hebben voor anderen kun je vriendelijkheid uiten. Uitgaande van wat we geleerd hebben bij Activiteit 9 en 10, wat is empathie? ("Proberen te begrijpen wat iemand anders doormaakt".)

- Hoe kan het je helpen om aardig te zijn? ("Merken wanneer iemand overstuur of verdrietig is." "Weten hoe je iemand kunt helpen om zich beter te voelen.")
- Waarom is het belangrijk om aardig te zijn voor anderen? ("Om vriendschappen te sluiten." "Om mensen zich veilig en welkom te laten voelen." "Zodat mensen aardig tegen mij zullen zijn.")
- Op welke manieren kun je aardig zijn voor anderen? ("Door iets aardigs voor ze te doen." "Door hen te helpen om zich beter te voelen." "Door iets positiefs te zeggen." "Door ze te laten weten dat je om hen geeft.")

Het is belangrijk om altijd vriendelijk te zijn, maar vandaag gaan we het hebben over **online** vriendelijkheid.

- Wat kan online vriendelijkheid in de weg staan? (“Het is moeilijker te zien wanneer iemand overstuur is.” “Je kent de persoon misschien helemaal niet.” “Ik weet niet hoe ik online vriendelijk kan zijn.” “Iedereen kan het zien, wat gênant kan zijn.”) Online vriendelijkheid kan erg krachtig zijn. Als anderen zien dat je aardig bent online, moedigt dat hen aan om je voorbeeld te volgen.

Geef een voorbeeld van een moment waarop iemand aardig tegen je was en hoe je je daarbij voelde.

- Hoe zou **jij** online aardig kunnen zijn voor iemand die verdrietig is? (Meerdere antwoorden mogelijk.)
... die overstuur is? (Meerdere antwoorden mogelijk.)... die boos is? (Meerdere antwoorden mogelijk)

Nu gaan we online vriendelijkheid oefenen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: “Manieren om vriendelijk te zijn” (één per groep van of 3–4 leerlingen)

1. Verdeel de leerlingen in groepjes van 3–4.

2. Geef elke groep een werkblad.

3. Laat elke groep samenwerken om het werkblad in te vullen.

4. Vraag voor elk scenario aan één groep om voor de klas te vertellen hoe zij vriendelijk zouden zijn. Vraag de groep of ze het scenario voor de klas willen uitbeelden.

Lessen

Er bestaan veel manieren om vriendelijk te zijn online. Door vriendelijk te zijn online, maak je van je online wereld een leukere, meer gastvrije plek voor iedereen. Het voelt ook goed om aardig te zijn. De volgende keer dat je vriendelijk bent tegen iemand, neem dan even de tijd om na te gaan wat je daar zelf bij voelt.

Manieren om vriendelijk te zijn

1. Lees elk scenario.
2. Bespreek in groepjes hoe je vriendelijk kunt zijn in elk scenario, en noteer de beste ideeën.
3. Wees bereid om voor de klas te vertellen wat jullie groep heeft bedacht.

Scenario 1

Mensen reageren respectloos op een selfie die een vriendin heeft gepost.

Een manier om vriendelijk te zijn is _____

Een andere manier om vriendelijk te zijn is _____

Scenario 2

Je speelt een online spel, en een speler beledigt en kleineert een andere speler.

Een manier om vriendelijk te zijn is _____

Een andere manier om vriendelijk te zijn is _____

Scenario 3

Sommige van je vrienden maken gemene grappen over een andere leerling in een gesloten chatgroep..

Een manier om vriendelijk te zijn is _____

Een andere manier om vriendelijk te zijn is _____

Vriendelijk zijn is cool (Activiteit 10)

Interland: Koninkrijk der vriendelijkheid

Geruchten kunnen besmettelijk zijn – zowel positief als negatief. In de zonnigste hoek van de stad lopen cyberpesters rond die overall negativiteit verspreiden. Blokkeer en meld pestkoppen, maar wees wel vriendelijk tegen andere internetgebruikers om de vrede in dit land te herstellen.

Open een webbrowser en surf naar www.cybersimpel.be/interland.

Even praten



Laat je leerlingen 'Koninkrijk der vriendelijkheid' spelen en gebruik de onderstaande vragen om verder te praten over wat ze geleerd hebben in het spel. De meeste leerlingen hebben er het meest aan als ze alleen mogen spelen, maar je kunt ze ook in groep laten spelen. Voor jonge leerlingen kan dat heel waardevol zijn.

- Welk scenario in 'Koninkrijk der vriendelijkheid' ligt jou het best en waarom?
- Beschrijf een moment waarop je actie hebt ondernomen om vriendelijkheid online te verspreiden.
- In welke situatie zou het gepast zijn iemand online te blokkeren?
- In welke situatie zou het gepast zijn iemands gedrag te melden?
- Waarom denk je dat het personage in 'Koninkrijk der vriendelijkheid' een agressor wordt genoemd? Beschrijf de eigenschappen van dit personage en hoe zijn acties het spel beïnvloeden.
- Heeft het spel de manier veranderd waarop jij je in de toekomst tegenover anderen zal gedragen online? Zo ja, hoe?

Wees Cyber Vriendelijk



Leg cyberpesten uit met je eigen woorden.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

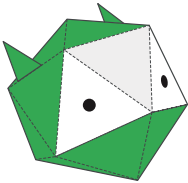
Teken een situatie van cyberpesten naar keuze en identificeer het doelwit, de aanvaller en de toeschouwer.


Benoem minstens twee acties die het slachtoffer van intimidatie of van negatief gedrag online kan ondernemen.

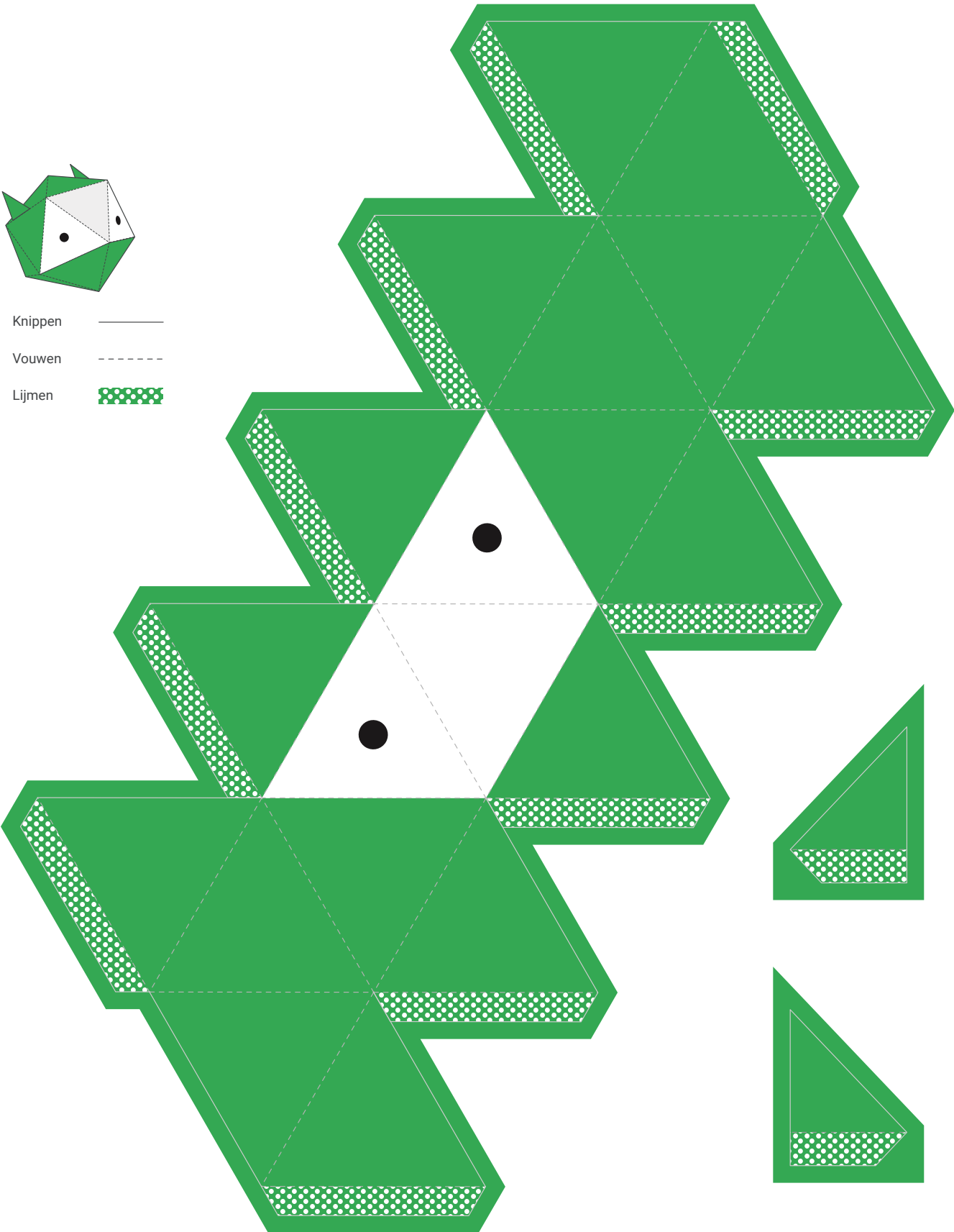
Benoem minstens twee manieren waarop iemand tussenbeide kan komen.

Wat kan een omstaander doen wanneer hij cyberpesten ziet?

Cyber Helden



- Knippen ———
- Vouwen - - - - -
- Lijmen 



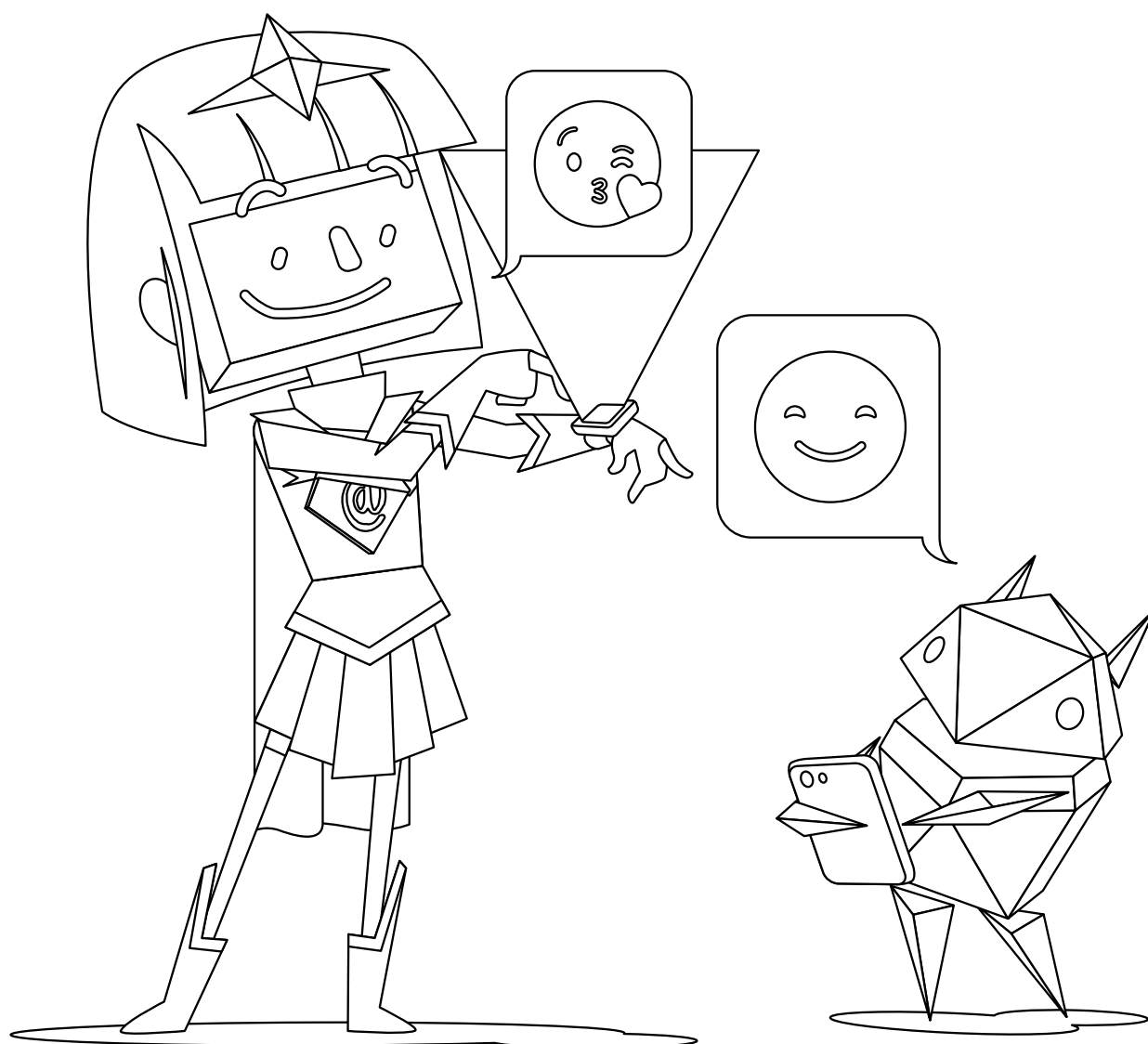


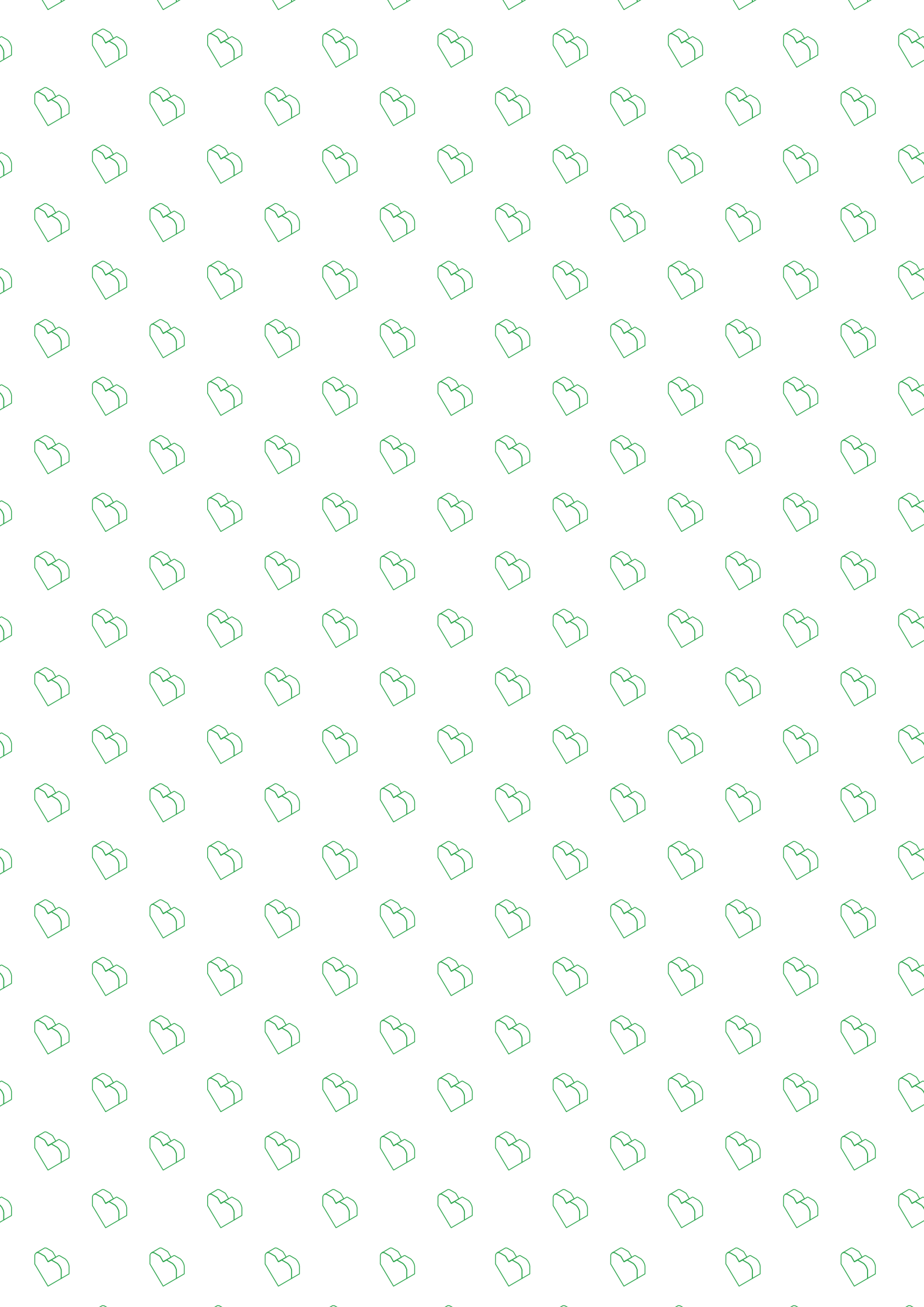
Vriendelijk

Vriendelijk zijn is cool

- ✔ Gebruik de kracht van internet om positieve boodschappen te verspreiden
- ✔ Blokkeer kwaadaardig of ongepast gedrag
- ✔ Reageer tegen intimidatie en rapporteer elke zaak waarvan je getuige bent

Wees Cyber Vriendelijk





Praat erover als je twijfelt

Moedig gedrag online definiëren en stimuleren



Thema's

Activiteit 1: **Wanneer hulp invoeren?**
Activiteit 2: **Meld het ook online!**
Activiteit 3: **Wat houdt moedig zijn in?**
Activiteit 4: **Ongepaste inhoud: hoe reageer je?**
Activiteit 5: **Ongepaste online inhoud: hoe reageer je?**
Activiteit 6: **Gemene boodschappen op het scherm**
Activiteit 7: **Hoe ga je om met gemeen gedrag online?**
Wees Cyber Moedig

Inhoud

Het is belangrijk dat leerlingen snappen dat ze niet alleen zijn wanneer ze content online zien waarbij ze zich ongemakkelijk voelen – vooral wanneer het lijkt alsof ze zelf of iemand anders gekwetst kunnen worden. Ze mogen nooit aarzelen om hulp te vragen aan iemand die ze vertrouwen. Het is ook goed dat ze weten dat er verschillende manieren bestaan om moedig te zijn en actie te ondernemen, van dingen uitpraten online tot het gebruiken van meldingstools online.

Doelstellingen

- ✓ **Begrijpen** in welk soort situaties je hulp moet invoeren of erover moet praten met een volwassene die je vertrouwt.
- ✓ **Bedenken** welke mogelijkheden er zijn om moedig te zijn online en waarom het belangrijk is om volwassenen bij het gesprek te betrekken.

Praat erover als je twijfelt

Woordenschat



Dapper: moedig, niet noodzakelijk onverschrokken, want mensen zijn heel moedig wanneer ze bang of nerveus zijn maar toch positief reageren.

Gehackt account: een onlineaccount dat door iemand anders is overgenomen, zodat je er zelf geen controle meer over hebt.

Leerlingenbemiddeling: een stap verder dan een leerling die erover praat, is leerlingenbemiddeling, om zaken aan te pakken of te veranderen; ook opkomen voor jezelf en anderen; vaak beschouwd als een essentieel onderdeel van burgerschap.

Vertrouwen: sterke overtuiging dat iets of iemand betrouwbaar, oprecht of bekwaam is.

Een luisterend oor

- ✓ **116 000:** Nummer van Child Focus
- ✓ **102:** Nummer van Awel

Praat erover als je twijfelt (activiteit 1)

Wanneer hulp inroepen?

Een advies dat regelmatig terugkomt wanneer leerlingen worden geconfronteerd met een ongemakkelijke situatie, is om hulp te vragen aan iemand die ze vertrouwen. Het is essentieel dat kinderen deze reflex ontwikkelen. Hieronder staan een aantal situaties waarin praten over een probleem echt kan helpen. Aan de hand van deze activiteit help je je leerlingen concreet na te denken over wie ze wanneer om hulp kunnen vragen.

Opmerking voor de leerkracht

Aan kinderen wordt er geleerd om niet te 'klikken'. Tegelijkertijd is het belangrijk om op tijd hulp te zoeken of iets te melden als er iets ergs gebeurt. Experts in het voorkomen van pesten op school wijzen dan ook op het belang om kinderen het verschil te leren tussen 'klikken' en 'om hulp vragen'. Het is belangrijk dat kinderen weten dat het oké is om hulp te vragen wanneer ze zich ongemakkelijk voelen of getuige zijn van een ongemakkelijke situatie. De juiste hulp op het juiste moment is essentieel. Moedig je leerlingen daarom aan om dingen op tijd te delen, in de klas of met jou persoonlijk. Geef mee dat je beschikbaar bent om steun te bieden en in te grijpen in het geval dat nodig zou zijn.

Doelstellingen



- ✓ **Leren** een onderscheid te maken tussen 'om hulp vragen' en 'klikken.'
- ✓ Zich ervan **bewust worden** dat hulp vragen voor jezelf en/of voor anderen een teken van kracht is.
- ✓ Verschillende hulpbronnen uit je omgeving leren **identificeren**.
- ✓ **Nadenken** over wie de meest geschikte persoon is aan wie je hulp kan vragen, afhankelijk van de situatie.

Even praten



Vraag je leerlingen of ze ooit al eens hulp hebben gevraagd aan een volwassene wanneer ze met een probleem werden geconfronteerd. Tot wie wendden ze zich? Hoe en wanneer kunnen andere mensen helpen? Hebben ze ooit getwijfeld om hulp te vragen, maar het dan toch niet gedaan? Wanneer wel? Wanneer niet? Waarom?

Maak een lijst op het bord van alle mensen aan wie de leerlingen hulp zouden kunnen vragen wanneer ze met een probleem worden geconfronteerd. Welke kwaliteiten zoek je in iemand die je kan vertrouwen?

Mogelijke antwoorden: niet oordelen, kunnen luisteren, oplossingen kunnen vinden, goede communicatievaardigheden, technische kennis van digitale hulpmiddelen, enz.

We voelen ons niet allemaal op ons gemak bij dezelfde mensen, afhankelijk van onze relatie met hen. Sommige mensen kiezen eerder voor hun oudere neef of nicht, anderen voor hun moeder of hun tante, enzovoort.

Leg de leerlingen uit hoe belangrijk het is om hulp te vragen. Het getuigt van moed om beroep te durven doen op volwassenen als dat nodig is. Volwassenen hebben andere middelen, kunnen hen steunen en helpen om stappen te zetten die moeilijk zijn om alleen te doen. Om hulp

vragen is niet hetzelfde als "aangifte doen" of een "verklikker" zijn.

Vraag je leerlingen om voorbeelden te geven van situaties en ze vervolgens in de twee categorieën te plaatsen ('hulp zoeken' of 'klikken'). Wat onderscheidt deze twee categorieën?

Mogelijk antwoord: Bij een vraag om hulp lijdt een kind of is het in gevaar en kan de volwassene actie ondernemen om hem of haar uit een moeilijke situatie te helpen. Bij "klikken" is de situatie niet gevaarlijk en zijn de kinderen in staat om hun conflict zonder de volwassene op te lossen. De "verklikker" wil vooral dat de andere leerling in een negatief licht komt te staan.

Als je leerlingen zich niet op hun gemak voelen om met iemand uit hun omgeving te praten, zijn er ook de hulplijnen **102 (Awel)** en **116 000 (Child Focus)**. Op deze manier kunnen ze in alle discretie over hun situatie praten en krijgen ze gratis professioneel advies. Laat de leerlingen deze nummers in hun agenda schrijven en/of noteer deze nummers ergens in je klaslokaal.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Het blad met de situatiekaartjes. Afhankelijk van de grootte van de groep kan je er meer of minder van afdrukken.

1. Print en knip de situatiekaartjes uit.

Je kunt meerdere kopieën maken, afhankelijk van het aantal leerlingen.

2. Verdeel de leerlingen in duo's en geef elk duo drie situatiekaartjes.

Bij elke kaart is het de bedoeling dat ze zich de volgende vragen stellen. Je kan deze vragen op het bord schrijven zodat de leerlingen ze in gedachten kunnen houden:

- Voel ik me in staat om alleen met deze situatie om te gaan?
- Hoe zou ik me voelen als ik het aan iemand zou vertellen?
- Wie zou in deze situatie de meest betrouwbare persoon zijn om me te helpen en waarom?

3. Geef de leerlingen de tijd om in duo's te discussiëren.

4. Lees klassikaal enkele situaties voor en vraag de groepen naar hun antwoorden.

Zijn er verschillen tussen de groepen? Is het gemakkelijk om iemand te kiezen die je vertrouwt? Hoe hebben ze hun keuze gemaakt?

Tip: laat je leerlingen een lijstje maken met mensen die ze, afhankelijk van welke situatie, kunnen contacteren om hulp te vragen. Dit kunnen ze dan mee naar huis nemen of in hun agenda plakken en raadplegen als ze hulp nodig hebben.

Lessen

Het is niet altijd vanzelfsprekend, maar hulp kunnen vragen wanneer je niet weet wat je moet doen, is een echt teken van moed. Of het nu is om fout gedrag te stoppen of om een einde te maken aan het leed dat jij of iemand anders doormaakt, het is moedig en intelligent om hulp te vragen.

Werkblad: Activiteit 1

Wanneer hulp inroepen?

Gebruik de onderstaande situatiekaartjes voor de activiteit. Print dit blad zo vaak als nodig is. Knip vervolgens de verschillende kaartjes uit. Elk duo heeft minstens 3 kaartjes nodig.

Je denkt dat je
Snapchat-account
gehackt is.

Je hebt hulp nodig
om je wachtwoord
te herinneren.

Je hebt online iets besteld
maar de site ziet er
vreemd uit. Je denkt dat
je opgelicht bent.

Je hebt een video
gezien die je heel
ongemakkelijk
doet voelen.

Je hebt een raar
berichtje ontvangen
van een onbekende.
Hij/zij zegt je te kennen.

Je beste vriend uit
de klas heeft iets racistisch
gepost onder de foto
van iemand anders.

Je hebt het telefoonnummer
van iemand online gedeeld.
Je had dit waarschijnlijk
niet mogen doen.
De situatie zit je dwars.

Je hebt een sexy foto naar
je liefje gestuurd en hij
of zij heeft die foto laten zien
aan zijn of haar vrienden.

Je zag iemand in de klas dreigen om een andere leerling op de speelplaats in elkaar te slaan.

Een vriendin vertelt je in een privébericht dat ze zelfmoord zal plegen als ze nog meer beledigingen over haar uiterlijk ontvangt.

Een leerling met wie je vaak ruzie hebt, heeft zonder toestemming een lelijke foto van jou naar de hele klas gestuurd.

Je ontdekt dat bewerkte foto's van een vriendin rondgaan in een WhatsApp-groep van andere leerlingen.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 2)

Meld het ook online!

Er wordt online getoond waar de leerlingen ongepaste inhoud en gedrag moeten melden in apps. Daarna bekijken ze diverse soorten content, beslissen ze of het gemeld moet worden en bespreken ze waarom.

Doelstellingen



- ✓ **Zich bewust** zijn van de onlinetools om misbruik te melden.
- ✓ **Overwegen** wanneer je ze moet gebruiken.
- ✓ **Praten** over waarom en wanneer misbruik moet worden gemeld.

Even praten



Wanneer er online gemene en andere ongepaste zaken opduiken, dan hebben mensen verschillende mogelijkheden om te reageren. In de vorige activiteit hadden we het over de belangrijkste mogelijkheid: erover praten met iemand die je vertrouwt. Een andere mogelijkheid is het melden via de app of service waar je de inhoud hebt aangetroffen, wat kan helpen om de inhoud te laten verwijderen. Het is belangrijk om de onlinemeldingstools te leren gebruiken.

Kinderen moeten het gewoon worden om een screenshot te nemen van gesprekken of activiteiten die kwetsend of verdacht zijn alvorens de blokkerings- en meldingstools te gebruiken (anders is de activiteit misschien niet meer zichtbaar). Dat zorgt ervoor dat vertrouwde volwassenen kunnen zien wat er is gebeurd en het probleem kunnen helpen oplossen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

* Hand-out: werkblad 'Meld het ook online!'

* Een smartphone, laptop, tablet of computer indien een leerling de activiteit alleen doet.

1. Zoek hoe je een probleem meldt

Gebruik alle apparaten waarover je in de klas beschikt. Zijn er verscheidene apparaten, verdeel de klas dan in groepjes. Zoek samen naar de tools in minstens drie schoolgerelateerde accounts om ongepaste inhoud of ongepast gedrag te melden. (Is er maar een apparaat of computer in de klas, dan moeten de groepen zich rond dat scherm zetten.)

2. Bekijk de scenario's

Bekijk klassikaal de zeven scenario's op het werkblad.

3. Zou je dit melden?

Vraag de leerlingen om te vertellen of ze deze inhoud zouden melden of niet.

4. Zo ja, waarom?

Vraag iemand die het zou melden om de klas te vertellen waarom, en stel dezelfde vraag aan wie het niet zou melden.

Opmerking: er is zelden één juiste reactie of aanpak. Zorg ervoor dat de klas dat weet voor de discussie start.

De meeste apps en sociale netwerksites hebben tools om ongepaste inhoud te melden en/of te blokkeren, en het kan de betrokken mensen, hun community en de platformen zelfs helpen als we die tools gebruiken. Voor je ongepaste inhoud blokkeert of meldt, is het altijd verstandig om een screenshot te nemen, zodat je een bewijs hebt.

Meld het ook online!

Lees elk van de onderstaande scenario's, steek je hand op en vertel of je het zou melden via de app of service waarin je de inhoud hebt aangetroffen. Bereid voor waarom je het al dan niet zou melden, en bespreek daarna die keuzes met de hele klas

Opmerking: iedereen moet beseffen dat er meestal meer dan één juiste keuze is. Daarom is discussiëren zo zinvol. Niemand mag zich slecht voelen bij wat hij of zij doet. Zelfs volwassenen weten niet altijd wanneer of hoe ze iets moeten melden.

Situatie 1

Een leerling post een groepsfoto op een publiek account en jij haat de manier waarop je op de foto staat. Zou je die foto melden of niet? Hoe kun je reageren?

Situatie 2

Iemand maakt een account aan en gebruikt de naam en foto van een andere persoon. Die persoon heeft een meme gemaakt van de foto en er een snor en andere vreemde gezichtskenmerken bij getekend, waardoor de foto een grap lijkt. Zou jij dit account melden of niet?

Situatie 3

Iemand post een heleboel gemene commentaren over een leerling uit jouw school zonder zijn naam te gebruiken, maar jij denkt te weten over wie het gaat. Zou jij die commentaren melden of niet?

Situatie 4

Een leerling creëert een account met de naam van je school en post foto's van leerlingen met commentaren die iedereen oppikt. Sommige zijn complimenten, andere zijn gemeen tegenover leerlingen. Meld je de gemene commentaren, de hele account of beide?

Situatie 5

Op een nacht merk je dat een leerling online een commentaar heeft gepost met de mededeling dat ze de volgende dag gaan vechten met een andere leerling in de eetzaal. Meld je die commentaar of niet? Meld je het bij de leerkracht of directeur? Of beide?

Situatie 6

Je bekijkt een cartoonfilmpje en plots verschijnt er vreemde inhoud die duidelijk niet geschikt is voor kinderen. Je voelt je er ongemakkelijk bij. Meld je het of niet?

Situatie 7

Je speelt een onlinespel met vrienden en plots begint iemand die niet meespeelt met jou te chatten. Die persoon is niet gemeen of zo, maar je kent hem niet. Negeer je die persoon of meld je het?

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 3)

Wat houdt moedig zijn in?

De leerlingen beschrijven iemand die volgens hen iets gedaan heeft wat moedig is. Door dieper na te denken over hun keuze en dit met elkaar te bespreken, moeten ze nagaan waar hun opvattingen over moedig zijn vandaan komen.

We weten dat wat mensen denken kan worden beïnvloed door de media.

Om de leerlingen hiervan bewust te maken, kan het helpen erover te praten en luidop in groepsverband te bespreken hoe dit gebeurt. Hier volgen een aantal belangrijke punten om in gedachten te houden:

- *Onze opvattingen worden gevormd door alles wat we zien, horen en lezen.*
- *We interpreteren wat we zien door de lens van onze eigen ervaringen. Daardoor kunnen dezelfde media zeer verschillende boodschappen brengen.*
- *We leren evenveel (en soms meer) van foto's als van woorden.*
- *Mediawijsheid draagt bij aan het tegengaan van stereotypen door ons bewust te maken van patronen, en deze in vraag te stellen. Als bijvoorbeeld alle helden die we kennen mannelijk zijn, krijgen we mogelijk het idee dat mannen vaker helden zijn, ook al vertelde ons nooit iemand letterlijk dat vrouwen geen helden kunnen zijn (het ontbreken van informatie is een ander aandachtspunt).*

Doelstellingen



- ✓ **Denk na** over wat het betekent om moedig te zijn, ook als we online zijn.
- ✓ **Identificeer** waar onze invulling van het woord 'moedig' vandaan komt.
- ✓ **Neem de gewoonte** aan om je af te vragen: "Welke informatie hebben ze achterwege gelaten?"

Even praten



Als je denkt aan moedig zijn, denk je dan aan superhelden uit de bioscoop of misschien eerder aan brandweermannen? Dat zijn prachtige voorbeelden, maar het is belangrijk om te onthouden dat ook wij moedig kunnen zijn.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Een vel papier en een pen voor elke leerling
- Een manier om een lijst op te stellen die iedereen kan bekijken

Plaats voor aanvang een bord in 3 hoeken van het klaslokaal.

1. Vandaag gaan we het hebben over moedig zijn. Noteer iemands naam (of baan als je de naam niet kent). Dit kan een echte of fictieve persoon zijn uit het heden of verleden, iemand die iets deed wat jij moedig vindt. Laat (nog niet) zien wie je hebt opgeschreven...

2. Was het eerder makkelijk of moeilijk om iemand te bedenken? Geef aan waarom je het makkelijk vond. Als het moeilijk was, waardoor kwam dat dan? Praten we veel over moedig zijn, of juist zelden? Waar zie of hoor je meestal over mensen die dappere dingen doen?

• 3 grote borden met vette letters die de leerlingen vanop 3 meter kunnen zien, eentje voor elke categorie: "Een fictief personage" (geen echt iemand); "Iemand die ik persoonlijk ken"; "een mediafiguur" (uit de geschiedenis of uit het nieuws)

3. De grote onthulling. De leerlingen kunnen nu laten zien welke persoon of personage ze hebben gekozen door naar het bord te gaan dat past bij hun persoon/personage. (fictief personage, iemand die ze persoonlijk kennen, iemand die ze kennen uit het nieuws of de geschiedenis).

Laten we dat bespreken. Opvallend is dat velen onder jullie een fictief personage of een mediafiguur hebben gekozen. Wat zegt dat over waar je opvattingen over "moedig zijn" vandaan komen?

De media moeten geld opbrengen, en dat betekent dat zij willen dat zoveel mogelijk mensen aandacht aan hen besteden. Ze overladen ons met de meest dramatische, actiegerichte vormen van moedigheid. Daarom zien we veel superhelden en hulpverleners en soldaten. Dat kunnen mooie voorbeelden zijn, maar er zijn er nog vele anderen, toch? Het is altijd slim om te vragen: "Wat werd er niet verteld?"

Welke andere voorbeelden van moed bestaan er? Waar heb je nog geleerd wat het betekent om moedig te zijn?

4. Nog meer onthullen. Bespreek, in de groepen waar je nu in zit, de redenen voor je keuzes: Wat maakt de door jou gekozen persoon moedig? Waren er verschillen in de soorten dappere dingen die echte mensen deden en de dappere acties van fictieve personages? Zo ja, wat waren de verschillen?

Na de groepsdiscussie maak je aantekeningen op het whiteboard of het bord...

Denk hier even over na en steek je hand op als het antwoord op de vraag "ja" is:

- Noemde iemand een persoon die anderen heeft gered van fysiek gevaar?

De meeste onder ons zullen het erover eens zijn dat voorkomen dat iemand fysiek gekwetst wordt moedig is, vooral als je daardoor het risico loopt zelf gekwetst te raken.

- Noemde iemand een persoon die opkwam voor iemand die gepest werd?

Hoe zit het met het voorkomen dat de gevoelens van iemand gekwetst worden, of vriendelijk of behulpzaam zijn als hun gevoelens reeds gekwetst zijn? Is dat ook moedig?

Steek je hand op als je me meer kunt vertellen over iemand die op deze andere manier moedig was of je nog een ander voorbeeld van moedig gedrag kent.

Optioneel: Verdeel de groep opnieuw in drie, maar deze keer met de onderverdeling:

- a) De persoon is vrouwelijk, b) De persoon is mannelijk en c) De persoon identificeert zich niet als mannelijk of vrouwelijk.

Als je denkt aan het woord “moedig”, stel je je dan een man of een jongen voor? Een vrouw of een meisje? Hoe zijn vrouwen/meisjes moedig? Is dit anders dan mannen/jongens? Waarom denk je dat?

5. Bekijk de lijst met wat moedig zijn inhoudt en bespreek:

- Kun je je voorstellen dat je één van de dingen op de lijst doet?
- Kun je een situatie bedenken waar aardig zijn gelijk is aan moedig zijn?
- Hoe verloopt dat online (of via telefoon)? Kan je voorbeelden aanhalen van manieren om online moedig te zijn?

Lessen

Moed gaat over het nemen van risico's om mensen te helpen op uiteenlopende manieren. De media kunnen de manier waarop we over dingen denken beïnvloeden, zoals wat het betekent om moedig te zijn. Opgepast, want ze stellen niet altijd alle mogelijkheden voor. Daarom moeten we ons afvragen: “Wat of wie laten ze niet zien?”. Als we online zijn, moeten we ook nadenken over het niet kwetsen van de gevoelens van anderen. Dat is ook moedig en iedereen kan ervoor kiezen om moedig te zijn.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 4)

Vertrouwen op je gevoel

Leerlingen leren dat wanneer ze foto's of video's zien die ze ongepast vinden, ze op hun gevoel moeten vertrouwen om niet verder te kijken en een volwassene die ze vertrouwen moeten inlichten over wat ze hebben gezien.

Opmerking voor leerkrachten: Kinderen uit de lagere leerjaren zijn vaak minder online dan hun oudere leeftijdsgenoten. Deze activiteit is bedoeld als hulpmiddel voor jonge kinderen die geconfronteerd worden met aanstootgevende beelden of berichten. Als een kind online in aanraking komt met aanstootgevende inhoud of berichten en dat in vertrouwen aan u meldt, kunt u de volgende stappen volgen:

1. Laat weten dat het kind er goed aan heeft gedaan om je in vertrouwen te nemen.
2. Luister naar hun verhaal en geloof wat ze zeggen. Je kunt voorzichtig om meer details vragen, maar dring niet aan. In deze situatie is het je taak om te luisteren, niet om een onderzoek in te stellen.
3. Als het kind vertelt dat de inhoud is gedeeld door een volwassene of dat er sprake is van ongepast contact, meld de situatie dan aan de schooldirectie en begrijp de gevoeligheid van de situatie en het belang van de bescherming van het kind.
4. Zorg ervoor dat de directie dit opvolgt.

Doelstellingen



- ✓ **Herkennen** wanneer inhoud aanstootgevend is.
- ✓ **Weten** wat je moet doen wanneer je ermee wordt geconfronteerd.
- ✓ **Een plan bedenken** om te praten met een volwassene die je vertrouwt over wat je van streekt heeft gemaakt.
- ✓ **Een vertrouwenspersoon kiezen** bij wie je terecht kan in geval van een probleem.

Even praten



Foto's of video's bekijken op een telefoon, tablet of computer kan heel leuk zijn. Steek je hand op als je soms foto's of video's op een telefoon, tablet of computer bekijkt. [Noteer het aantal opgeheven handen.]

- Met wie bekijk je die foto's of video's? ("Familie." "Vrienden." "Klasgenoten." "Alleen.")
- Wat bekijk je graag? (Meerdere antwoorden mogelijk)
- Hoe voel je je als je die foto's of video's bekijkt? ("Enthousiast." "Vrolijk." "Ontspannen.")

Foto's en video's zijn echter niet **altijd** leuk om naar te kijken. Steek je hand op als je weleens iets saai vond om te bekijken. Of verwarrend. Of eng. [Noteer het aantal opgeheven handen.]

Denk aan een moment waarop je erg overstuur was. Ik heb het niet over iets dat je zag op televisie of op een tablet, maar over **om het even welke** situatie waarin je overstuur was. Je hoeft niet uit te leggen hoe dat kwam. Ik zal een paar voorbeelden geven van hoe je je lichamen kunt voelen als je overstuur bent. Steek je hand op als je een voorbeeld hoort van hoe **jouw** lichaam reageerde toen je overstuur was. [Pauzeer even na elk lichamenlijk gevoel ...] Rood worden. Hartkloppingen. Zweterige handen. Misselijkheid. Versnelde ademhaling.

Dat zijn lichamelijke gewaarwordingen, niet? Steek je hand op als je al weleens een foto of video hebt bekeken die je overstuur maakte. [Noteer het aantal opgeheven handen.] Deze activiteit toont je wat je moet doen als je foto's of video's ziet die je overstuur maken.

Als iemand je een foto of video toont die je overstuur maakt, kun je weigeren om ernaar te kijken. Dat noemen we het ontwikkelen van weigeringsvaardigheden, en die zijn belangrijk.

Met welke woorden kun je het bekijken van een onprettige foto of video weigeren? ("Stop hiermee." "Ik vind het niet leuk." "Ik wil dit niet bekijken.") [Schrijf de ideeën van de leerlingen neer op het bord.]

- Draai je om naar je klasgenoot en oefen deze zinnen. Gebruik een krachtige, respectvolle stem.

Geef de leerlingen de kans om twee of drie verschillende zinnen in te oefenen.

- Wat kan het moeilijk maken om iets te weigeren? ("Als de andere persoon niet wil luisteren." "Als ze je steeds dezelfde dingen laten zien." "Als je bang bent of niet durft weigeren." "Als de andere persoon ouder is.")

Dit is een heel belangrijke manier waarop je moedig kunt zijn.

Soms zie je onbedoeld iets aanstootgevends wanneer je zelfstandig een telefoon, tablet of computer gebruikt. Steek je hand op als dit je al wel eens is overkomen. [Noteer het aantal opgeheven handen.]

- Wat moet je doen als je onbedoeld zoiets ziet? ("Het sluiten." "Het uitzetten.")

- Wat als iemand het aan je liet zien? ("Ik wil dat niet bekijken." "Dat geeft me een slecht gevoel.")

Als je niet kunt of wilt weigeren, kun je een volwassene die je vertrouwt inlichten over het voorval. Volwassenen zullen je helpen en in bescherming nemen. Wie zijn de volwassenen waarop je kunt vertrouwen? (Meerdere antwoorden mogelijk) Als je een volwassene inlicht, wees dan assertief. Vertel hen wat er is gebeurd met een krachtige, respectvolle stem.

Nu gaan we oefenen hoe je een volwassene kunt inlichten.

Activiteit



Wat heb je nodig?:

- Rustige muziek
- De scenario's hieronder

Muzikaal begeleid rapporteren

1. Leg de regels uit aan de leerlingen:

- A. "Ik zal een scenario voorlezen."
- B. "Ik speel 30 seconden lang muziek."
- C. "Terwijl de muziek speelt, wandel je rond en denk je na over wat je zou zeggen wanneer je een volwassene inlicht over de situatie."
- D. "Als de muziek stopt, kies je een klasgenoot uit om samen mee te oefenen."

2. Kies een scenario en start de muziek.

3. Stop de muziek en vraag de leerlingen welk gevoel de situatie bij hen heeft opgeroepen. Hang verschillende emoties op in de klas. De leerlingen gaan bij de emotie staan die ze zelf kiezen.

4. Luister naar de leerlingen terwijl ze oefenen. Vraag twee leerlingen om voor de klas te demonstreren wat ze hebben gezegd.

5. Vraag enkele andere leerlingen om voor de klas te vertellen wat zij in deze situatie zouden doen.

6. Herhaal de stappen 2–5 voor de andere scenario's, als er genoeg tijd is.

Scenario's

Scenario 1: Iemand toont je fragmenten van een comedyshow die ze grappig vindt, maar jij voelt je er ongemakkelijk bij.

Scenario 2: Je broer of zus toont je video's van auto-ongelukken. Ze denken dat het grappig is wanneer je vraagt om te stoppen.

Scenario 3: Een van je gezinsleden speelt altijd games waarin veel geschoten wordt. Eerst vond je het leuk, maar nu stoort het je.

Scenario 4: Je speelt een spel met een paar andere mensen, en je merkt dat één speler heel gemeen is tegen een andere speler.

Scenario 5: Je neefjes komen langs en jullie kijken samen video's. Ze beginnen een video te bekijken met naakte mensen.

Lessen

Zowel offline als online kun je dingen zien waar je je ongemakkelijk bij voelt. Als je je ongemakkelijk voelt bij iets wat je ziet, probeer dan te zeggen dat je het niet wilt zien. Laat ook altijd aan een volwassene weten wat je hebt gezien, zodat zij iedereen kunnen beschermen.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 5.1)

Ongepaste online inhoud: hoe reageer je?

Leerlingen leren ongepaste online inhoud herkennen en hoe ze die kunnen weigeren. Leerlingen leren ook om inhoud te melden die suggereert dat iemand zichzelf of anderen verwond heeft of gaat verwonden.

Opmerking voor leerkrachten: Als een leerling je tijdens of na deze activiteit vertelt over pesterijen, intimidatie, misbruik, bedreigingen met geweld of zelfs zelfmoordgedachten, is dat meestal een blijk van vertrouwen, en het is heel belangrijk dat je dat vertrouwen respecteert. Uit onderzoek blijkt dat leerlingen gevoelige informatie vaak maar één keer aan een volwassene zullen vertellen. Als ze zich niet gesteund voelen na die eerste melding, zullen ze het niet opnieuw proberen.

Als een kind iets ernstigs aan je vertelt, volg dan deze stappen:

1. Vertel de leerling dat het moedig is om je in te lichten en dat je zo snel mogelijk een persoonlijk gesprek zult hebben.
2. Verzeker de leerling onder vier ogen dat het moedig was en je hem of haar zult beschermen - of, als ze iets over iemand anders meldt, dat je ervoor zult zorgen dat die persoon hulp krijgt.
3. Luister naar hun verhaal en geloof wat ze zeggen. Je kunt voorzichtig om meer details vragen, maar dring niet aan. Het is je taak om te luisteren, niet om een onderzoek in te stellen. Als het ernstig is, moet je de situatie voorleggen aan de schooldirectie en ervoor zorgen dat er gevolg aan wordt gegeven.

Doelstellingen



- ✓ **Herkennen** wat aanstootgevende inhoud is
- ✓ **Begrijpen** dat je kunt weigeren om eraan te kijken of eraan mee te doen
- ✓ **Het leren van** enkele strategieën om het te weigeren
- ✓ **Het oefenen van** de strategieën, waaronder een volwassene inlichten

Even praten



Met deze activiteit leer je omgaan met situaties waarin mensen online dingen doen, zeggen of laten zien die je van streek maken of beangstigen.

Steek je hand op als je al wel eens online inhoud, opmerkingen of gedrag hebt gezien waardoor je overstuur raakte - dat kunnen berichten, foto's of video's zijn. [Noteer het aantal opgeheven handen.]

Schrijf deze zin op het bord en laat de leerlingen hem kopiëren en aanvullen: "Iets dat me online overstuur maakte was _____." Schrijf enkele voorbeelden op het bord om de zin mee aan te vullen.

Loop rond en bekijk de antwoorden van de leerlingen terwijl ze aan het schrijven zijn. Vraag een paar leerlingen of ze hun antwoorden voor de klas willen delen.

Je hebt het recht om je online net zo veilig en prettig te voelen als hier op school. Je beslist zelf wat je bekijkt en met wie je online communiceert. Je kunt weigeren om iets te bekijken dat je overstuur maakt. Deze activiteit richt zich op het ontwikkelen van je weigeringsvaardigheden - vaardigheden die iedereen moet hebben.

Wat zijn een paar manieren om dingen te weigeren die je overstuur maken?

Bekijk of de leerlingen enkele van deze voorbeelden aanhalen: "Zet je apparaat uit." "Verwijder wat mensen je sturen." "Blokkeer of verwijder de afzenders." "Zeg hen dat je het niet leuk vindt."

Zorg ervoor dat ze al deze opties te horen krijgen. Moedig leerlingen aan om specifieke voorbeelden te geven van hoe ze online inhoud kunnen weigeren. Dit is ook een kans om meer te weten te komen over je leerlingen en hun online ervaringen zodat je dat in de toekomst kunt bespreken. Probeer om niet te oordelen voor maximaal vertrouwen en goede communicatie.

Soms blijft iemand dingen doen die je overstuur maken, of voel je je nog steeds overstuur nadat iets voorbij is. Soms weet je niet hoe je een situatie moet aanpakken - en dat is oké. Veel **volwassenen** weten ook niet hoe ze met sommige situaties moeten omgaan. Wat zou jij in deze situatie kunnen doen?

Bekijk of ze dit zelf kunnen bedenken: "De hulp inroepen van een volwassene die ik vertrouw."

Onthoud dat je de inhoud of het gedrag niet alleen kunt weigeren, maar ook kunt melden. Je kunt beide doen.

Als je hulp nodig hebt en een volwassene inlicht over wat er gebeurd is, maar zij je niet kunnen helpen, wat moet je dan doen? ("Een andere volwassene inlichten.") Het is niet altijd makkelijk om iets te melden. Uit onderzoek blijkt dat leerlingen vaak maar één keer iets melden. Onthoud het volgende: Blijf het melden totdat je een volwassene vindt die je echt kan helpen.

Welke volwassenen hier op school vertrouw je genoeg om je te helpen? (Meerdere antwoorden mogelijk) Er zijn hier veel volwassenen met wie je kunt praten als je hulp nodig hebt.

Nu gaan we oefenen met het weigeren en melden van ongewenste, aanstootgevende of enge dingen.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Scenario's (volgende pagina)
- Een blad papier met het woord "Weigeren"
- Een ander blad papier met het woord "Melden".

1. Plaats de twee borden aan weerszijden van het klaslokaal.

2. Kies een scenario uit de lijst en lees het voor aan de klas, of bedenk zelf een relevant scenario.

3. Vraag de leerlingen of ze het scenario zelf zouden weigeren of ze een volwassene zouden inlichten en om hulp vragen.

4. Laat de leerlingen de kant van de klas kiezen die overeenkomt met wat ze zouden doen.

5. Laat elke groep bespreken wat ze zouden zeggen of doen om iets te weigeren of te melden en waarom.

6. Vraag aan één leerling van elke groep om melden en weigeren te demonstreren.

7. Herhaal dat met een ander scenario, als er genoeg tijd voor is.

Scenario's

Scenario 1: Je hebt een vriend die altijd scheldwoorden gebruikt in chats.

Scenario 2: Je blijft seksistische uitspraken tegenkomen in een discussie.

Scenario 3: Iemand lacht met een foto waar je op staat.

Scenario 4: Iemand zegt iets heel racistisch over je.

Scenario 5: Iemand vraagt je om een naaktfoto van jezelf.

Scenario 6: Je ziet een bericht dat beweert dat iemand een wapen gaat meebrengen naar school.

Lessen

Online kun je dingen zien die beangstigend zijn, zoals mensen die zeggen dat ze zichzelf of anderen iets willen aandoen. In dergelijke situaties moet je onmiddellijk een volwassene waarschuwen, die iedereen kan beschermen.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 5.2)

Ongepaste online inhoud: hoe reageer je?

Leerlingen oefenen wat ze moeten doen wanneer ze iets verontrustends zien of horen in een video, computerspel of tv-programma.

Doelstellingen



- ✓ **Begrijpen** dat het oké is om je angstig of verdrietig te voelen wanneer je on- of offline iets ziet dat je overstuur maakt.
- ✓ **Weten** dat je kunt weigeren om naar verontrustende dingen in een show, spel of video te kijken.
- ✓ **Begrijpen** hoe je aanstootgevende inhoud kunt weigeren.
- ✓ **Weten** met wie je kunt praten als je iets ziet dat je overstuur maakt.

Even praten



Wat zijn jouw favoriete tv-programma's of online video's? [Vraag vrijwilligers om hier wat meer over te vertellen.] Waarom vind je deze programma's leuk ("Ze zijn grappig." "Veel actie, avontuur, enz.") Welke emoties voel je als je ze bekijkt? ("Blij." "Enthousiast.")

We kijken **graag** naar tv-programma's of video's omdat ze amusant zijn, niet?

Wie weet wat het woord "amusant" betekent? [Vraag vrijwilligers om dat te verduidelijken.]

Als een programma amusant is, krijg je een goed gevoel en kijk je er graag naar. Misschien maakt dat programma je aan het lachen, ontspan je ervan, leer je iets nieuws of is het superspannend en kun je niet wachten om te weten wat er verder gaat gebeuren.

Maar soms is een programma echt **niet** amusant omdat mensen of dieren echt gewond raken, iemand echt gemeen of eng is, of iets je zenuwachtig of verdrietig maakt. Kan iemand meer vertellen over een video of programma dat helemaal niet amusant was en waarom? [Vraag vrijwilligers om dat te verduidelijken.]

Vandaag gaan we bekijken wat je kunt doen wanneer je iets verontrustends ziet of hoort op televisie of het internet.

- Als je alleen naar een programma of video kijkt en je iets ziet of hoort dat je overstuur maakt, kun je het uitzetten. [Schrijf "Uitzetten" op het bord.]
- Als je nog steeds overstuur bent nadat je het hebt uitgezet, praat dan met een volwassene die je vertrouwt over wat je hebt gezien en hoe je je daarbij voelde. [Schrijf "Praten met een volwassene die je vertrouwt" op het bord.]
- Wie is een volwassene waarmee je zou kunnen praten? [Schrijf de ideeën van de leerlingen onder "Vertrouwenspersoon" op het bord.] (Mogelijke antwoorden: mama, papa, begeleider, leerkracht, enz.)

- Als je met vrienden of familie een programma of online video bekijkt en je ziet of hoort iets dat je overstuur maakt, kan je zeggen hoe je je voelt. [Schrijf "Zeg er iets van" op het bord.]
- Je kunt bijvoorbeeld zeggen: "Deze serie is angstaanjagend. Laten we iets anders bekijken."
Wat zijn nog voorbeelden van dingen die je kunt zeggen? [Schrijf de ideeën van de leerlingen op het bord onder "Zeg er iets van."] (Mogelijke antwoorden: "Ik wil hier niet naar kijken omdat het me overstuur maakt"; "Laten we iets bekijken wat we allebei leuk vinden.")

Als je er iets van zegt en iemand blijft je dingen tonen die je niet leuk vindt, kun je altijd de kamer verlaten en het aan een vertrouwenspersoon vertellen.

Activiteit



Laten we oefenen om iets te zeggen als je iets aanstootgevends ziet of hoort op televisie of in een spel of video en om het te vertellen aan een vertrouwenspersoon. [Deel de leerlingen op per twee.]

Ik ga een scenario voorlezen, daarna gaan jullie om de beurt oefenen wat je in die situatie zou doen. Laten we de eerste samen doen.

Kies een scenario uit onderstaande lijst en laat de leerlingen samenwerken om te beslissen hoe ze zouden reageren. Vraag na een paar minuten of vrijwilligers hun reactie willen delen. Overloop alle scenario's als er genoeg tijd voor is.

Scenario's

Scenario 1: Je bekijkt een online video met iemand uit je familie. De persoon in de video gebruikt scheldwoorden en zegt gemene dingen die je overstuur maken. Je besluit om er iets van te zeggen. Wat zeg je? [Draai je om en vertel je medeleerling wat je zou zeggen.]

Scenario 2: Je kijkt alleen naar een nieuw televisieprogramma. Je bent halverwege de eerste aflevering als er iets superengs gebeurt. Brr! Je krijgt het maar niet uit je hoofd, en nu ben je ervan overtuigd dat het jou ook kan overkomen. Je besluit om het programma uit te zetten en het aan een volwassene te vertellen. [Draai je om en zeg tegen je medeleerling aan wie en hoe je het zou vertellen.]

Scenario 3: Je bekijkt online video's met je vrienden. Een vriend toont een video met naakte mensen. Je bent overstuur. Je weet niet wat je vrienden ervan denken, maar je wilt deze video niet verder bekijken. Je besluit om er iets van te zeggen. [Draai je om en vertel je medeleerling wat je zou zeggen.]

Scenario 4: Je speelt een online multiplayer game wanneer je ziet dat een speler opzettelijk verprutst wat andere spelers proberen te bereiken. Iemand vraagt hem te stoppen maar hij lacht erom. [Draai je om en vertel je medeleerling wat je zou zeggen.]

Scenario 5: Je neefjes spelen videogames waar veel in geschoten wordt. Er raken een heleboel mensen gewond. Je vraagt of ze iets anders willen spelen, maar ze negeren je. [Draai je om en vertel je medeleerling wat je zou doen.]

Scenario 6: Je bent bij een vriend en hoort een nieuwsbericht dat je erg verdrietig maakt. Als je thuiskomt, besluit je om er met een volwassene over te praten. [Draai je om en vertel je medeleerling aan wie je wat zou zeggen.]

Lessen

Als je overstuur raakt door een spel, video of programma, hoef je er niet naar te kijken. Onthoud:

- Als je alleen bent, zet het dan uit.
- Als je nog steeds overstuur bent, praat dan met een volwassene die je vertrouwt.
- Als iemand het je laat bekijken, zeg er dan iets van en verduidelijk hoe je je voelt.
- Als je er iets van zegt en ze blijven het tonen, ga dan gewoon weg en/of vertel het aan iemand die je vertrouwt.

Praat erover als je twijfelt (Activiteit 6)

Hoe ga je om met gemeen gedrag online

Leerlingen leren dat gedrag, vriendelijk of gemeen, gewoon gedrag is - zowel online als offline. Ze onderzoeken manieren om met gemeen gedrag om te gaan, zodat ze er niet aan bijdragen en het conflict niet escaleert.

Doelstellingen



- ✓ **Begrijpen** hoe gemeen online gedrag kan leiden tot conflictsituaties op school.
- ✓ **Herkennen** op welke manieren je kan vermijden dat conflicten online escaleren

Even praten



Om welke redenen doen mensen gemeen tegen elkaar online?
("Roddelen." "Respectloos gedrag." "Misverstanden." "Gemeen zijn.")

Mensen kunnen om veel verschillende redenen met elkaar in conflict raken online. We kunnen een hoop ellende voorkomen door gewoon aardig te zijn voor anderen of er niet bij betrokken te raken. Soms is het een gevolg van iets dat op school gebeurde. Maar andere keren zeggen of doen mensen gewoon zomaar gemene dingen. Steek je hand op als je al wel eens iemand een van deze gemene dingen hebt zien doen of horen zeggen: [*Noteer het aantal opgeheven handen*]

- Respectloze commentaar bij foto's of video's plaatsen
- Roddels of leugens over iemand verspreiden
- Je voordoen als iemand anders om die persoon in de problemen te brengen
- Schelden
- Racistisch of homofob taalgebruik hanteren

Steek je hand op als iemand weleens gemeen tegen **jou** is geweest online. [*Noteer het aantal opgeheven handen.*]

- Hoe zou je je voelen als iemand iets gemeens tegen je zei of deed online? ("Boos." "Woedend." "Treurig." "Van streek.")
- Denk je dat je in de verleiding zou komen om wraak te nemen? ("Ja." "Nee.")

Het is normaal om boos te zijn als je vindt dat iemand iets gemeens heeft gedaan. De drang om wraak te nemen kan heel sterk zijn. Denk na over de gevolgen van wraakacties. [*Geef de leerlingen tijd om na te denken.*] Draai je om en vertel je medeleerling wat je denkt. [*Vraag na een minuut aan enkele willekeurige leerlingen om verslag uit te brengen.*] ("Een enorme ruzie beginnen." "Er een drama van maken." "Iedereen erbij betrekken." "Problemen krijgen.")

Reageren op gemeen gedrag met nog meer gemeen gedrag leidt vaak tot conflicten. Hoe zou je op gemeen gedrag kunnen reageren zonder een conflict te veroorzaken? ("Het negeren." "De persoon vragen om te stoppen." "De persoon blokkeren of verwijderen.")

Als je boos of overstuur bent, is het makkelijk om iets gemeens te zeggen of te doen. Je kan beter eerst kalmeren voordat je iets anders doet. Een manier om te kalmeren is een paar keer diep en langzaam in- en uitademen.

Laat de leerlingen samen oefenen om een paar keer diep en langzaam in- en uit te ademen.

Hoe probeer je kalm te worden als je boos of overstuur bent? ("Achterwaarts tellen." "Mezelf vertellen dat ik me geen zorgen hoeft te maken." "Aan iets vrolijks denken.")

Hoe zou je je voelen als je iemand online gemeen ziet doen tegen iemand anders? ("Kwaad." "Bezorgd dat het mij ook zou kunnen overkomen." "Overstuur." "Zou ik leuk vinden.")

- Wat gebeurt er als mensen die gemeen gedrag waarnemen niets zeggen, erom lachen of eraan meedoen? ("Ze moedigen meer gemeen gedrag aan." "Ze zorgen dat mensen zich niet welkom voelen." "Ze zijn zelf gemeen.")
- Wat kan er gebeuren als mensen opkomen tegen gemeen gedrag? ("Mensen zullen beseffen dat het niet oké is." "Mensen zullen vriendelijker en respectvoller zijn.")

Steek je hand op als je ooit iemand hebt geholpen die gemeen werd behandeld?

[Noteer het aantal opgeheven handen. Vraag enkele leerlingen om hun verhaal over het helpen van anderen te vertellen.]

Hoe voelt het om iemand te helpen? ("Het voelt goed.")

Wat moet je doen als je je niet comfortabel of veilig voelt om op te komen tegen gemeen gedrag? ("Hulp vragen aan een volwassene.")

Nu gaan we manieren oefenen om te reageren op gemeen online gedrag.

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: "Omgaan met gemeen online gedrag" (één per groep van 3-4 leerlingen)

1. Deel de leerlingen op in groepjes van 3-4 en geef elk groepje een werkblad.

2. Laat elke groep Deel A van het werkblad invullen.

3. Laat de groepen hun werkbladen uitwisselen.

4. Laat elke groep Deel B van hun nieuwe werkblad invullen.

5. Laat elke groep voor de klas vertellen wat ze hebben bedacht.

Lessen

Als je geconfronteerd wordt met gemeen online gedrag, is het belangrijk om daar passend op te reageren. Als je probeert te reageren door zelf gemeen te zijn, kan er een conflict ontstaan of kan iets wat op school begon erger worden - zowel online als op school. Neem de tijd om te kalmeren en rustig te reageren, om conflicten te vermijden.

Als iemand gemeen tegen je blijft doen en je weet niet hoe je dat kunt stoppen, moet je de hulp van een volwassene inroepen.

Hoe ga je om met gemeen gedrag online

Deel A

Noteer een situatie waarin je geconfronteerd kunt worden met gemeen online gedrag.

.....

.....

.....

Deel B

Hoe zou je reageren als dit jou overkwam?

.....

.....

.....

Waarom zou je zo reageren?

.....

.....

.....

Hoe zou je reageren als iemand anders dit overkwam?

.....

.....

.....

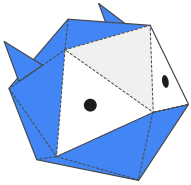
Waarom zou je zo reageren?

.....

.....


.....

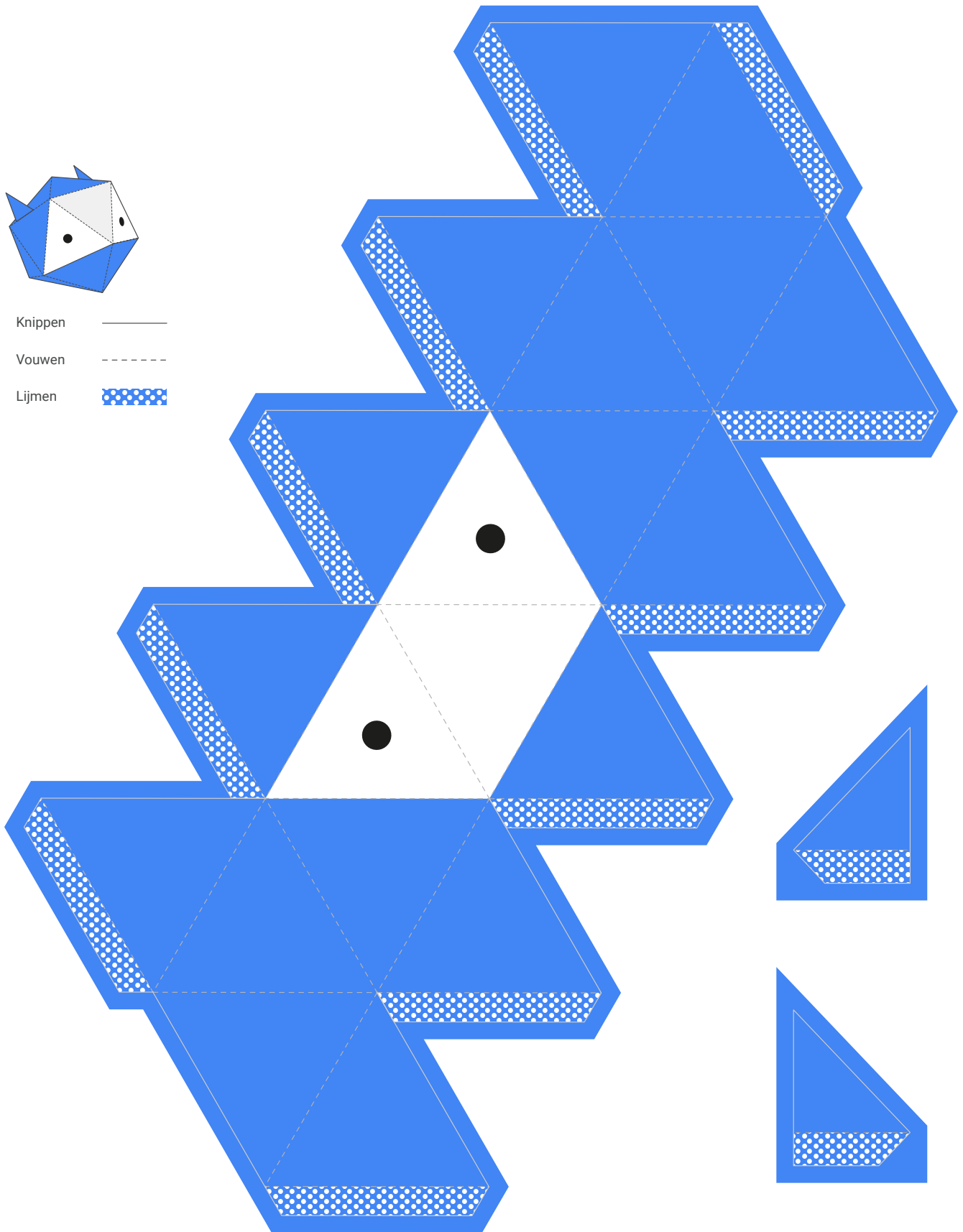
Cyber Helden



Knippen ———

Vouwen - - - - -

Lijmen 



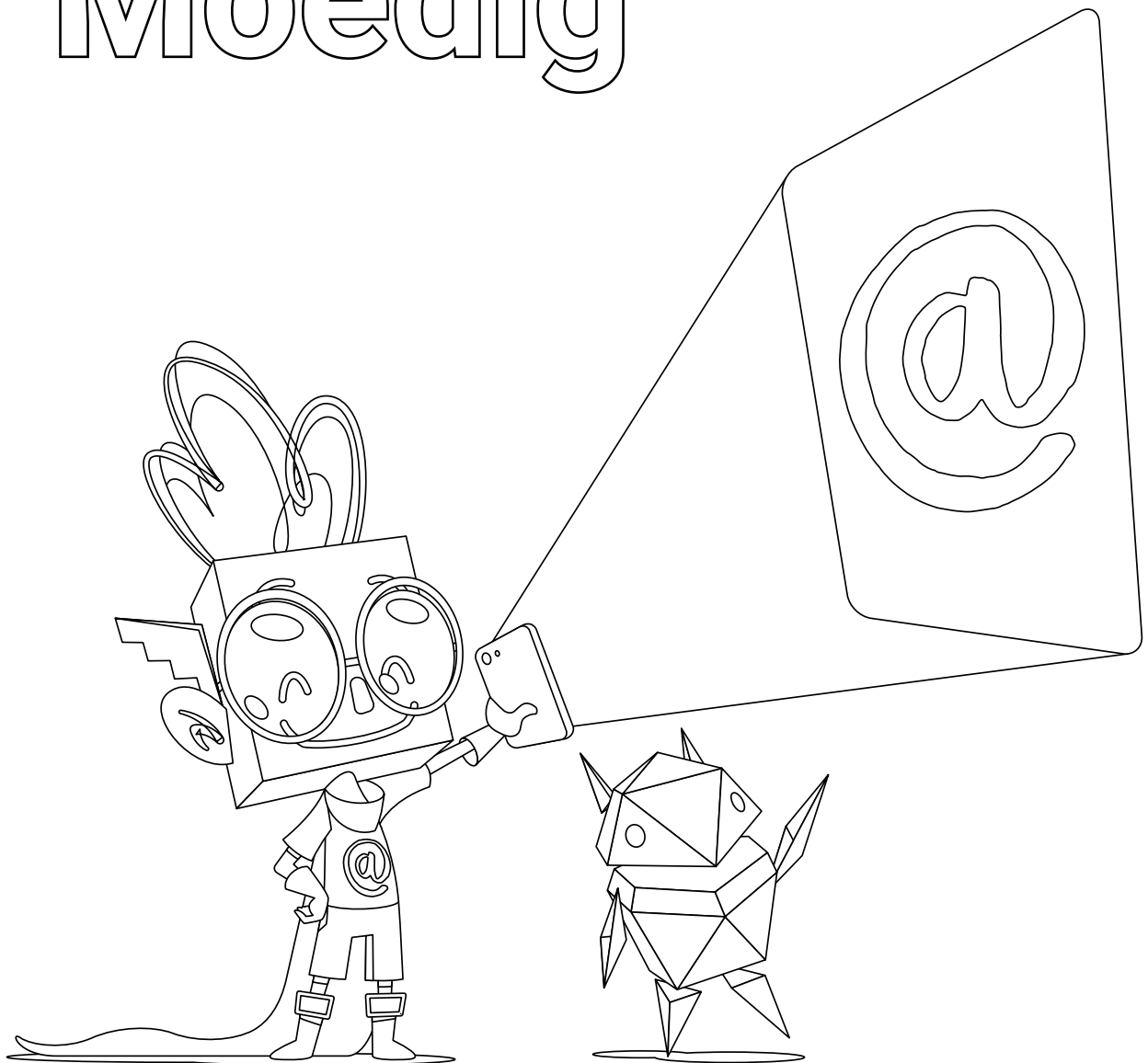


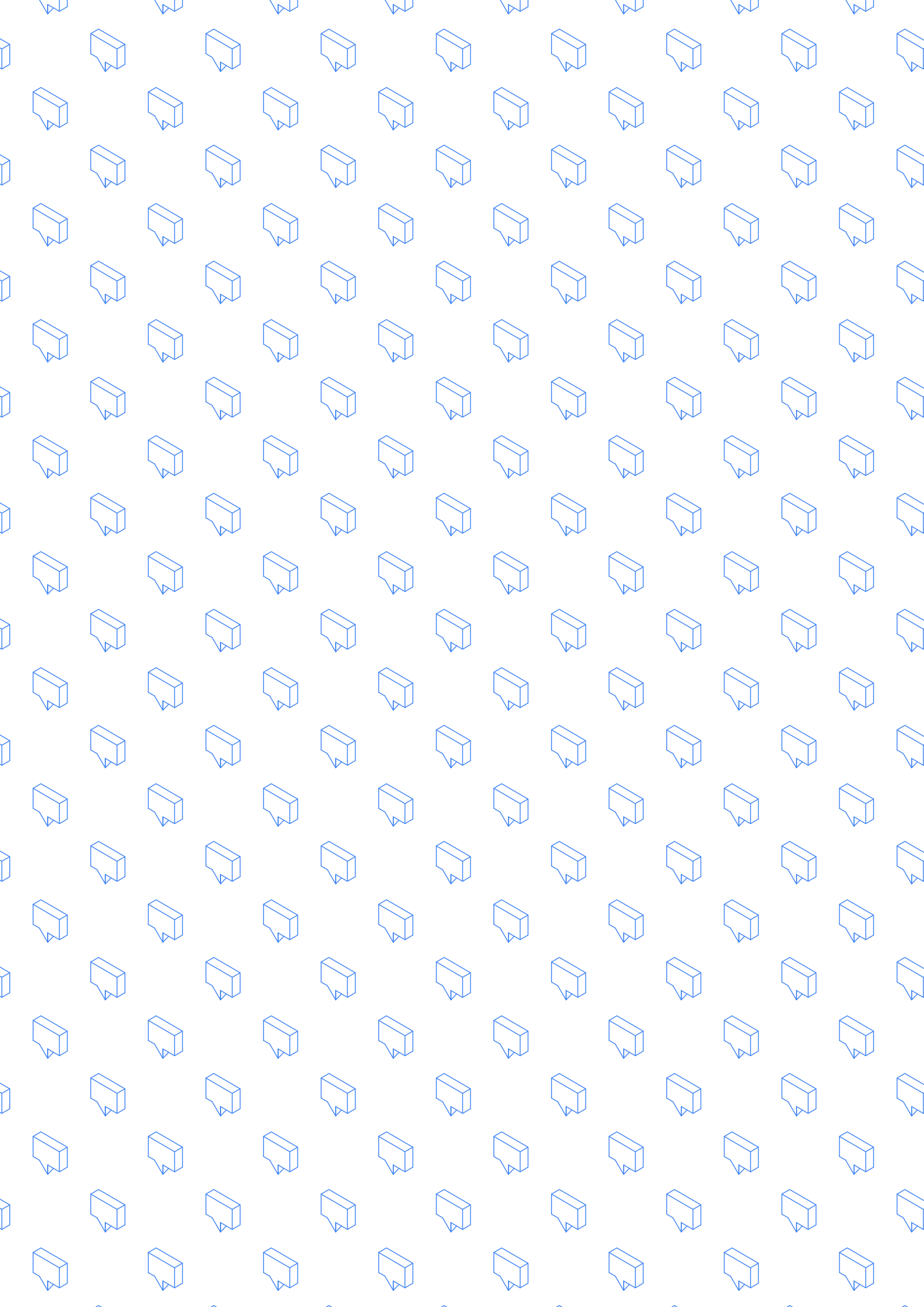
Moedig

Praat erover als je twijfelt

- ✔ Druk jezelf uit als je met ongepast gedrag geconfronteerd wordt
- ✔ Reageer als een situatie je ongemakkelijk laat voelen
- ✔ Rapporteer onaanvaardbaar gedrag dat je online ziet

Wees Cyber Moedig





BONUS (Activiteit 1)

Dynamisch debat: (online) games

Of het nu een online spelletje op de computer is, een gratis spel op de smartphone of een nieuwe game via de spelconsole, bijna elk kind doet wel aan een of andere vorm van gamen. Maar gamen roept ook veel vragen op: hoeveel tijd mag je aan een spelletje spenderen? Welke spelletjes zijn voor welke leeftijd? ... In dit dynamisch debat leren je leerlingen hun eigen mening verdedigen en zich openstellen voor de mening van anderen.

Doelstellingen



- ✓ Eigen opvattingen over (online) games **toelichten**.
- ✓ **Argumenten aanbrengen** om hun mening te verdedigen.
- ✓ **Een visie ontwikkelen** over (online) games die rekening houdt met hun eigen welbevinden en dat van hun medespelers.

Context

Er doen heel wat ideeën en vooroordelen de ronde over gamen. Laten we beginnen met het ontkrachten van een aantal van deze vooroordelen.

Ik heb zelf nooit 'gegamed', kan ik het wel over gamen hebben?

Tuurlijk. Je hoeft geen 'gamer' te zijn om je leerlingen te begeleiden om op een aangename manier te gamen, en dat te doen op een manier die rekening houdt met hun eigen welbevinden en dat van hun medespelers. Richt je bijvoorbeeld meer op de grote lijnen zoals tijdsindeling van de dag, een balans vinden, op een fijne manier met elkaar omgaan, enz. En misschien ben je zonder dat je het weet ook wel een 'gamer'. Spelletjes op je gsm of op sociale media als Facebook tellen ook mee.

Tip: vraag vooraf al eens aan je leerlingen welke spelletjes ze vaak spelen. Zoek hierover kort wat dingen op, zodat je hier tijdens de activiteit op kan inspelen.

Gamen om verschillende redenen

Of je het nu goed vindt of niet, gamen is een belangrijke activiteit voor veel kinderen en jongeren. Uit recent onderzoek van Apenstaartjaren (2024) zegt bijna 80% van de kinderen wel eens te gamen. Hier hebben ze elk verschillende redenen voor. Volgens wetenschapper Nick Yee zijn er bijvoorbeeld 6 categorieën van gamers met elk hun eigen motivaties en voorkeuren: er zijn gamers die spelen voor *de actie*, voor *het sociaal aspect*, om zich *onder te dompelen in een wereld*, om zich *creatief te uiten*, om te *winnen en doelen te halen*, of om *iets goed onder de knie te krijgen*.

Tip: vraag eens aan jouw leerlingen waarom zij graag gamen. Je kan eventueel de verschillende categorieën laten zien op het bord.

Wat maakt (online) games zo aantrekkelijk (en moeilijk om te stoppen)?

Naast de verschillende soorten motivaties die spelers hebben om een bepaald soort spel te spelen, worden veel (online) spelletjes ook zo gemaakt dat je ze graag wil blijven spelen. Veel spelletjes proberen zo goed mogelijk in te spelen op de psychologie van de spelers. Dit kan bijvoorbeeld door automatisch de moeilijkheidsgraad van een spel

aan te passen, spelers met elkaar in contact te brengen of door voor voldoende zelfexpressie te zorgen binnen een spel (psychologie van de zelfdeterminatietheorie). Aan de hand van surprises of beloningen in het spel (op basis van tijd, een bepaalde actie of gewoon op willekeurige momenten) proberen ze spelers elke dag (of binnen de zoveel uur) terug te laten spelen.

Voor sommige kinderen wordt het op den duur erg moeilijk om nog met een spelletje te stoppen. In extreme gevallen (tussen de 1 en 3% van de kinderen) spreekt men ook van een verslaving. In dit geval gaat het onder andere om verlies van controle, blijven spelen ondanks negatieve effecten en het spel als een prioriteit stellen boven andere dingen. Een gameverslaving ontwikkelt zich meestal niet puur door het spelletje, maar gaat vaak samen met andere eerder ontwikkelde elementen zoals depressie, sociale angsten en willen ontsnappen aan een bepaalde situatie. Het overgrote deel van de kinderen die videospelletjes spelen, tonen daarentegen geen problematisch gedrag.

Zorgen videospelletjes voor meer geweld bij kinderen?

Allereerst kunnen we niet alle videospellen over dezelfde kam scheren. Een groot deel van de spelletjes die kinderen spelen, zijn niet gewelddadig. Daarnaast is het ook goed om erop te wijzen dat niet elk spelletje bedoeld is voor elke leeftijd. Via de site van PEGI kun je makkelijk achterhalen welke spelletjes voor welke leeftijd geschikt zijn. Het is belangrijk om kinderen aan te moedigen om rekening te houden met deze leeftijdsindicaties.

Het moet natuurlijk wel gezegd dat er een groot aanbod is aan gewelddadige videospellen. *Verskillende onderzoeken hebben echter aangetoond dat gewelddadige spelletjes statistisch gezien niet causaal gelinkt zijn aan agressief gedrag bij jongeren.* Zichtbare agressie bij spelers wordt vooral gelinkt aan de competitie in het spel of wanneer een speler verliest, en niet per se aan de inhoud van het spel. Anderzijds is het wel zo dat kinderen, om beelden te verwerken die ze in vraag stellen, deze vaak gaan nadoen, natekenen, naspelen, erover praten, ... Tegelijkertijd is het ook goed om weten dat een gamer vaak de actieve rol heeft om 'de slechterik' te verslaan, terwijl men op TV of in een serie bijvoorbeeld enkel passief toekijkt.

Voor meer informatie:

- Types van spelers: <https://quanticfoundry.com/gamer-types/>
- PEGI : <https://pegi.info/nl>

Activiteit



Wat heb je nodig?

- Werkblad: Dynamisch debat (uitgeprinte kaartjes)
- Pen en papier (optioneel)

1. Eerst even nadenken.

Schrijf de stellingen op het bord of geef de leerlingen een papier met de stellingen op. Overloop voor de zekerheid alle stellingen zodat iedereen ze begrijpt. Geef de leerlingen een beetje tijd om over elke stelling een mening te vormen en argumenten te verzinnen om hun mening te verdedigen.

Variant: laat de leerlingen hun meningen eventueel op een blad schrijven.

2. Eens, neutraal of oneens?

Nu volgt een debat waar de deelnemers op een fysieke manier aan zullen deelnemen. Met andere woorden, ze zullen op basis van hun antwoorden (akkoord/neutraal/niet akkoord) in de ruimte bewegen. Ze gaan allemaal op een lijn naast elkaar staan. Als ze akkoord zijn, moeten ze een stap naar voren zetten. Als ze geen mening hebben, blijven ze op hun plaats en als ze niet akkoord zijn, moeten ze een stap naar achteren zetten.

Voor de leerlingen die twijfelen, neutraal zijn of niet zo goed weten wat ze over de stelling moeten denken, zijn er hulpkaartjes met daarop een argument voor of tegen de stelling. De leerlingen in het midden mogen een hulpkaartje nemen om hen te helpen een mening te vormen. Als het aan hun beurt is mogen ze vertellen wat er op het hulpkaartje staat en of ze het er wel of niet mee eens zijn.

Variant: je kunt de leerlingen ook op voorhand zelf indelen in 'akkoord' of 'niet akkoord'. Ze moeten dan proberen om argumenten te vinden die hun standpunt verdedigen. De hulpkaartjes kunnen hen helpen om argumenten te vinden als dat nodig zou zijn.

3. Omdat...

Als alle leerlingen hun positie hebben ingenomen, kan het debat beginnen. Wie is het ermee eens, en waarom? Wie is het oneens met de stelling? Wat zeggen de hulpkaartjes van de leerlingen in het midden?

Tip: let erop dat iedereen voldoende aan het woord kan komen. Leg voor het debat ook nog eens de regels van een goed debat uit. Je mag natuurlijk zelf ook deelnemen aan het debat. Het is zelfs beter als je ook je eigen mening geeft (maar doe dat wel als laatste, want je hebt deze fiche al gelezen en zal daardoor misschien beïnvloed zijn!).

Variant: laat de leerlingen ook zelf een aantal stellingen bedenken. Wat vinden zij belangrijk om te bespreken? Doe dit eventueel in kleinere groepjes in plaats van klassikaal.

4. En nu?

Na het debat is het interessant om de verschillende stellingen met de klas opnieuw te overlopen. Wat hebben ze geleerd? Zijn er dingen waar ze nu anders over denken? Waar hebben ze hun mening niet over veranderd? Waar zullen ze aan denken de volgende keer dat ze een videogame spelen?

Variant: laat de leerlingen de vragen eventueel (eerst) schriftelijk beantwoorden.

Lessen

De wereld van (online) videogames is heel divers. Spelers spelen om veel verschillende redenen, en spelen veel verschillende soorten spelletjes. Het is belangrijk om met kinderen en jongeren in dialoog te gaan over waarom ze bepaalde spelletjes spelen, welke spelletjes voor welke leeftijd zijn bedoeld en waar, wanneer en hoeveel er gegamed mag worden.

Dynamisch debat: (online) games

Afhankelijk van het aantal deelnemers duurt het debat ongeveer 10-15 minuten per stelling. Knip de hulpkaartjes uit voor elke stelling om de twijfelende leerlingen te helpen. Gebruik de extra context aan het begin van deze fiche en de informatie voor de leerkracht om bepaalde ideeën te bevestigen of te ontkrachten.

Stelling 1: Je weet zelf het best wanneer je klaar bent om een (online) videospelletje te spelen, ook als het spelletje niet bedoeld is voor je leeftijd.

Voor de leerkracht: Het is sterk aangeraden om geen spelletjes te spelen die voor een oudere leeftijdscategorie zijn bedoeld. Zelfs als veel andere klasgenoten het spelen of als het mag van de ouders of samen met oudere broers/zussen kan het voor negatieve effecten zorgen.

Voor

Het is een leuke uitdaging om moeilijkere spelletjes te spelen.

Al mijn vrienden mogen dat spelletje wel al spelen en ik wil niet worden uitgesloten.

Het mag van mijn ouders, dus dan is het oké.

Ik speel het samen met mijn oudere broers of zussen, dus het is oké.

Tegen

De leeftijdsgrens is er voor een reden.

In sommige spelletjes zijn er beelden (geweld/naakt) die nog niet bedoeld zijn voor elke leeftijd.

In sommige spelletjes kun je met andere spelers chatten, en dat kan gevaarlijk zijn voor sommige leeftijden.

In sommige spelletjes kun je dingen kopen met echt geld, en dat kan gevaarlijk zijn voor sommige leeftijden.

Stelling 2: Makers van (online) videogames moeten verplicht een timer op hun spelletjes zetten zodat spelers niet te lang kunnen spelen.

Voor de leerkracht: Het belangrijkste is om samen met kinderen/jongeren in gesprek te gaan over hoe lang ze mogen spelen en hierover ook duidelijke en gegronde regels te stellen. Wanneer iemand uit zichzelf niet meer kan stoppen met spelen, het spelletje als een prioriteit ziet boven andere dingen en geen andere dingen meer wil doen, wordt het spelgedrag problematisch. Aarzel niet om hulp in te roepen, bijvoorbeeld via de organisatie Gamechangers. Gameverslaving bestaat, maar is relatief zeldzaam. Het is belangrijk om voldoende een kader aan te geven.

Hulpkaartjes

Voor

Een limiet of een timer kan helpen om te stoppen.

Een timer zou goed kunnen werken voor jonge kinderen.

Het zou helpen want sommige spelletjes zijn zo gemaakt dat het heel moeilijk is om te stoppen.

De timer zorg ervoor dat je door hebt hoe lang je al aan het spelen bent.

Tegen

Iedereen moet zelf kiezen hoe lang ze willen spelen.

Spelers moeten zelf hun limieten leren aangeven.

Het is niet erg om sommige spelletjes heel lang te spelen.

Niet elke speler wil of kan even lang spelen, het hangt af van persoon tot persoon.

Stelling 3: Gewelddadige videospelletjes maken spelers agressief.

Voor de leerkracht: Onderzoek toont aan dat spelers niet agressiever worden door gewelddadige games. Het is wel belangrijk om zo'n spelletjes te kaderen (fictie, geschiedenis, ...). Merk je toch meer agressief gedrag na het spelen van zo'n spelletje, ga hier dan samen over in gesprek.

Hulpkaartjes

Voor

Tegen

Spelers doen gedrag uit videospelletjes vaak na.

Onderzoek toont aan dat er geen verband is tussen gewelddadige videospelletjes en agressief gedrag van spelers.

Spelers kunnen het geweld normaal beginnen vinden, ook offline.

Zo'n spelletjes kunnen soms zelfs voor minder stress zorgen bij de speler.

Het hangt af van kind tot kind.

De meeste spelers kennen het verschil tussen het spel en de 'echte wereld'.

Stelling 4: Videospelletjes zijn een goede manier om nieuwe vrienden te maken of in contact te blijven met je vrienden.

Voor de leerkracht: Videospelletjes kunnen zeker een leuke manier zijn om nieuwe (online) vrienden te maken of om in contact te blijven met vrienden. Het is wel aangeraden om een balans te vinden tussen online en offline vrienden.

Hulpkaartjes

Voor

Tegen

Tijdens een videospelletje kan je ook met je vrienden spelen en zo in contact blijven met elkaar na de schooluren.

Online met elkaar spelen is niet hetzelfde als offline.

Samen spelen (via een spelletje) zorgt voor de ontwikkeling van sociale vaardigheden.

Niet alle videospelletjes hebben de mogelijkheid om met vrienden te communiceren of samen te spelen.

Samen spelen (via een spelletje) zorgt voor de ontwikkeling van een gemeenschappelijk doel.

Gesprekken in online videospelletjes kunnen soms heel negatief zijn.

Samen spelen (via een spelletje) kan voor een betere band zorgen tussen de spelers (ook buiten het spel).

Stelling 5: Door veel videospelletjes te spelen kun je slim worden.

Voor de leerkracht: Videospelletjes kunnen interessant zijn voor het ontwikkelen van bepaalde vaardigheden, maar dit hangt heel erg af van welke spelletjes er gespeeld worden. Een balans tussen verschillende soorten (educatieve) spelletjes en andere activiteiten is aangeraden. Pas wel op voor (smartphone)spelletjes die beloven dat je door te spelen een hoger IQ zult krijgen. In de meeste gevallen is dit gewoon een verkooppraatje zodat je het spelletje gaat downloaden of kopen.

Hulpkaartjes

Voor

Sommige videospelletjes kunnen heel leerrijk zijn.

In videospelletjes leer je om problemen op te lossen, je geheugen te trainen, creativiteit te verhogen, samen te werken, je hand-oogcoördinatie te verbeteren, ...

Tegen

Het hangt heel erg af van welk spelletje je speelt en hoe je het speelt.

De voordelen wegen niet altijd op tegen de nadelen (zoals bijvoorbeeld niet genoeg bewegen).

Extra stellingen:

Stelling 6: Gamen is tijdverlies. Je kunt beter andere dingen doen met je tijd (zoals lezen, tekenen of buiten spelen).

Stelling 7: Gamen is voor jongens.

Stelling 8: Van gamen word je verslaafd.

BONUS (Activiteit 2)

Een web van schermen bij je thuis

Met deze activiteit willen we alle geconnecteerde toestellen opsommen die zich in de directe omgeving van de leerling bevinden. Hiermee willen we de leerling bewust maken van zijn of haar relatie tot beeldschermen (computer, televisie, smartphone, tablet ...). Bewustwording is een eerste belangrijke stap richting digitaal burgerschap.

Doelstellingen



- ✓ **Inventariseren** van de geconnecteerde toestellen in de omgeving van de jongere
- ✓ **Verkennen** van de mogelijke toepassingen van verbonden objecten
- ✓ **Een kritische blik werpen** op onze relatie met schermen

Activiteit



Nodige materiaal:

- Grote vellen papier (A3) of verschillende vellen A4-papier
- Kladpapier
- Markeerstiften en/of kleurpotloden
- Schaar en lijm (facultatief)

1. Begin met het maken van een inventaris

Hoeveel schermen zijn er in jouw huis? En in je omgeving? Waarom gebruik je dit scherm? Wat kun je er nog meer op doen?

Hier is een tabel ter inspiratie:

Schermen	Door wie wordt het gebruikt en waarom?
Computer ...	Om te werken (mama) Om te gamen (kind 1) Om informatie op te zoeken (kind 2) ...
2. Tablet	De krant lezen (papa) ...
3. Smartphone	Communiceren (Whatsapp, Instagram ...) Muziek luisteren
4. Televisie	Zich ontspannen Naar het nieuws kijken

Bespreek vervolgens de verschillende gebruiksmogelijkheden: sommige mensen gebruiken de computer alleen voor hun werk, anderen gebruiken de telefoon alleen om te bellen en te communiceren en weer anderen om te spelen.

Is er een tijdslimiet voor het een of ander scherm?

Zijn er momenten waarop schermen niet zijn toegestaan?

2. Maak jouw schermenkaart

Teken in het midden van een groot vel papier jouw gezin of huis, of plak er een foto op. Teken dan elk scherm in een hoek van het papier.

Teken of schrijf rond elk scherm de mogelijke toepassingen die je hebt opgesomd. Je kan foto's, smileys, logo's van sociale netwerken, zoekmachines, enz. toevoegen.

Koppel vervolgens elk lid van het gezin met een andere kleur aan de verschillende schermen die ze gebruiken en het gebruik ervan. Het is mogelijk om de regels rond tijdslimieten toe te voegen voor elk scherm en/of meer persoonlijke zinnen over gevoelens, over wat elke persoon leuk of niet leuk vindt (b.v. "Ik speel graag op mijn mobiele telefoon, het ontspant me", "Ik hou niet van de computer omdat ik hem niet begrijp", etc.).

Daar ga je, je schermkaart is klaar!

Een voorbeeld:



Lessen

Er zijn veel toestellen in onze directe omgeving die toegang geven tot het internet. Via deze apparaten kunnen wij informatie krijgen, naar muziek luisteren, video's bekijken, leren en communiceren. We moeten echter voorzichtig zijn met de tijd die we op deze schermen doorbrengen en ons afvragen wat het effect ervan is op onze relaties met anderen, zodat online gaan een plezier blijft.

Deze inhoud wordt aangeboden door Bibliotheken Zonder Grenzen.

Dit document valt onder de [Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationale Publieke Licentie](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).